100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

CONSOLES

EXCLUSIF !
LE TEST COMPLET DE
ZELDA
SUR GAME BOY COULEUR

LARA CROFT
La BD 2e partie

le concours : gagnez 240 gagnants ! 1 scooter, 1 PS, des jeux ...

N° 10 FEVRIER 1999. 35 F. BELGIQUE: 211 FB. SUISSE: 9,50 FS. ESPAGNE: 1030 PTAS. MAROC: 62 DH. ITALIE: 10 000 L. CANADA: 8,75 $. ISSN 1162-8869

Sonic Adventure
Le premier jeu supersonique de la Dreamcast

Tu le crois ça ?
Jouez à la Playstation sur Mac et PC

STREET FIGHTER ZERO 3

ROGUE SQUADRON

T 6745 - 85 - 35,00 F

NOUVEAU : passez dans TIPS ! Envoyez-nous vos délires, maximes, aphorismes ou proverbes, nous publierons les plus drôles dans la publicité TIPS du Consoles + de Mars 1999 (avec le nom ou pseudonyme de l'auteur). Donc, préparez votre prose, en 200 caractères maximum (c'est -pour l'instant- la seule règle) et faites-la nous parvenir avec vos coordonnées (elles ne seront pas publiés !) par fax au 01 43 97 32 36 ou courrier à PIXTEL/TIPS, BP 249, 94102 SAINT-MAUR Cedex. Attention, nous ne renvoyons pas les documents reçus, gardez-en une copie si vous le souhaitez. Evidemment, si vous avez le tips pour voir Lara nue, on vous publiera aussi, mais nous vérifierons avant !

VOUS NE VIENDREZ PLUS CHEZ NOUS PAR HASARD !

Exclusivement TIPS (3) LA MÉMOIRE

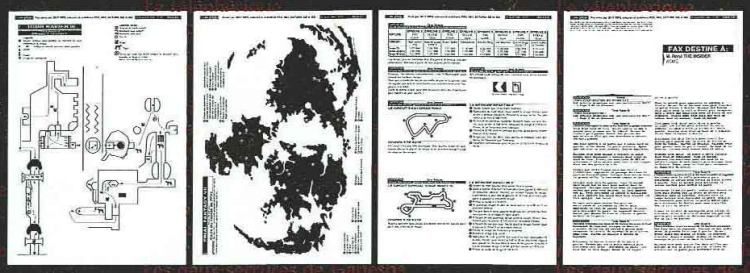
Un jeu est difficile, notre solution vous est indispensable? Nous mémorisons, si vous le souhaitez, **quelle solution, quelle partie précise** et même **quelle page vous consultiez** quand vous avez quitté le service. Ainsi, à votre prochaine connexion, vous vous retrouverez **exactement où vous en étiez**, en court-circuitant tous les menus. C'est nouveau, pratique et exclusivement sur 3615/3617 TIPS.

Qualitativement TIPS (5) LA HOTLINE

Deux membres de l'équipe de Tips, les grandissimes **The Insider** et **Frère Tips**, répondent à vos questions sur les jeux vidéo consoles et PC. Vous pouvez consulter les milliers de questions (et les réponses que nous y avons apporté), et poser la vôtre, nous y répondons généralement du jour au lendemain. Et le **mardi de 17h à 20h** The Insider est **en direct**, venez le chatouiller ! Ça décoince et c'est sur 3615 TIPS.

Exclusivement TIPS (4) FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : **3617 TIPS** ! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans de vos jeux** préférés (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TIPS.



Exclusivement TIPS (1) LE DOSSIER

Pour que vous ne courriez plus de la rubrique solution à la rubrique astuce, parce que la **richesse rédactionnelle de Tips** (astuces, solutions mais aussi guides thématiques, **tests**, plans...) doit être accessible facilement, tous les articles liés à un jeu sont regroupés **dans des dossiers et sous dossiers de ce jeu**. Exclusivement sur 3615/3617 TIPS (depuis août, déjà !) et le 0836683264 (courant février !)

L'officiel des Tips* par téléphone. 0836683264

L'officiel des Tips* par minitel. 3615 TIPS®

Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

Pixtel 3615, 083668 : 2,23Frs. 3617 : 5,57Frs. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

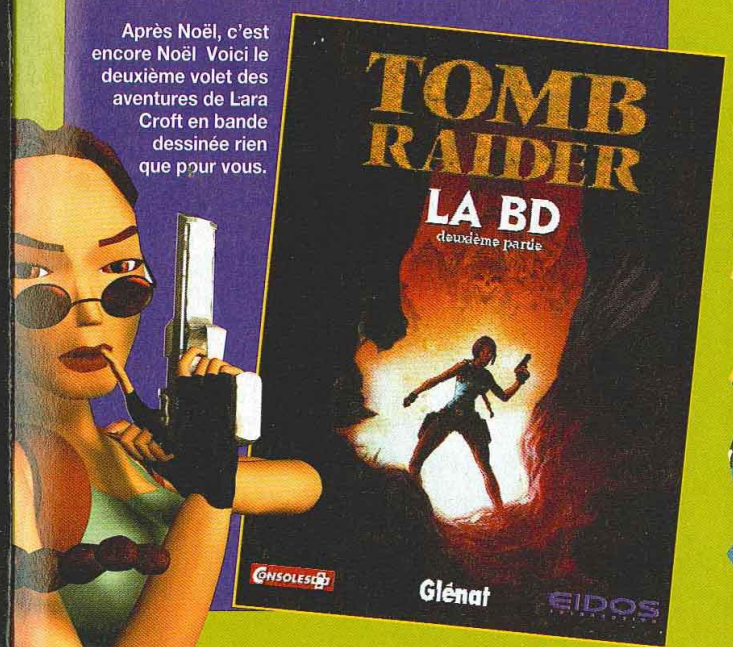
'Y EN AURA POUR TOUT LE MONDE !

Chaque année, on nous fait le même coup : les jeux officiels arrivent en nombre pour Noël et puis, passé le mois de janvier... pfuiiiit ! plus rien (ou quasiment) à se mettre sous la dent. Heureusement pour nous, les Japonais et les Américains restent productifs tout au long de l'année. Les jeux sur Dreamcast, tels Sonic Adventure, Buggy Heat ou Psychic Force, arrivent en force. La Playstation et la Nintendo 64 n'ont qu'à bien se tenir ! Ce mois de février marque aussi le grand retour de Zelda dans une version spécialement développée pour la Game Boy Couleur. Vous voyez, en février, 'y en a pour tout le monde !

P. 76

Quelques semaines seulement après la sortie de la version Nintendo 64, Zelda arrive sur Game Boy Couleur.

Après Noël, c'est encore Noël Voici le deuxième volet des aventures de Lara Croft en bande dessinée rien que pour vous.



TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé par un drapeau. Celui-ci vous indique l'origine du jeu : française, japonaise ou américaine (sortie officielle ou import, donc). Nous vous indiquons également la langue des textes et des dialogues, car cela peut avoir son importance. Par exemple, un jeu japonais peut parfaitement proposés des textes ou des voix en anglais ; en basque, c'est plus rare...

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

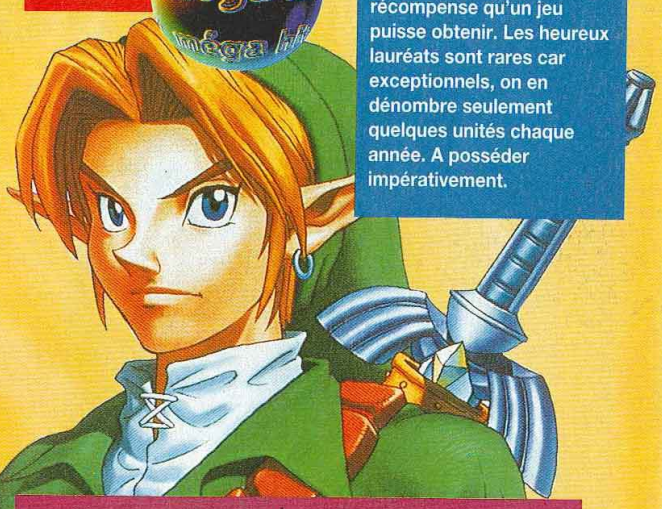
P.82

MÉGA HIT

Les Méga Hits sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les meilleurs du moment. Ils constituent des achats sûrs.

CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'Or est la plus importante récompense qu'un jeu puisse obtenir. Les heureux lauréats sont rares car exceptionnels, on en dénombre seulement quelques unités chaque année. A posséder impérativement.



THE TOP/FLOP

Le Top/Flop est de retour dans Consoles+.
Mais cette fois-ci, nous avons besoin de votre avis.
A vous d'établir le classement de vos cinq jeux préférés (Top), des cinq jeux que vous attendez le plus impatiemment (Most Wanted), et bien évidemment des cinq daubes les plus indigestes (Flop). Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS, (2.23 F/min). Rendez-vous à la rubrique News (page 60) pour consulter les votes du mois.

SOMMAIRE

EN FEVRIER...SOURIEZ-VOUS ALLEZ JOUER!

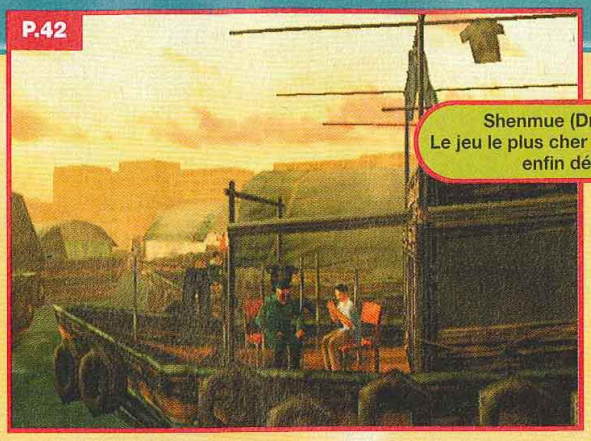
PREVIEWS

AERO DANCING (DC) 37
ASTÉRIX (PS) 47
ATHENA (PS) 38
BLOODY ROAR 2 (PS) 62
BUGGY HEAT (DC) 34
CARMAGEDDON (PS-N64) 51
DUKE NUKEM ZERO HOUR (N64) 46
DUNGEON & DRAGON COLLECTION (SAT) 20
FRAME GRIDE (DC) 40
JOJO'S VENTURE (ARCADE) 18
L.A. MACHINEGUNS (ARCADE) 36
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2 (PS) 17
MAGICAL TRUCK ADVENTURE (ARCADE) 32
MAKEN X (DC) 14
MARIO GOLF 64 (N64) 22
METAL GEAR (PS) 56
MICROMACHINES 64 TURBO (N64) 50
MONACO GP 2 (PS-N64) 51
NO FEAR DOWNHILL (PS) 52
POPULOUS : À L'AUBE DE LA CRÉATION (PS) 56
POWER STONE (DC) 30
PSYCHIC FORCE 2012 (DC) 26
SHENMUE (DC) 42
TENKOMORI SHOOTING (ARCADE) 16
THRILL DRIVE (ARCADE) 24
TORON NI KOBUN (PS) 25
TRICKY SLIDE (PS) 28
WARZONE 2100 (PS) 56

TESTS

ADVAN RACING (PS) 79
ALL STAR TENNIS 99 (N64) 90
BATTLETANX (NI64) 114
BEATMANIA (PS) 102
BOMBERMAN (PS) 105
CHOCOBO DUNGEON 2 (PS) 99
DANCE! DANCE! DANCE! (PS) 117
EHRGEIZ (PS) 74
GENSO SUIKODEN 2 (PS) 104
GOEMON 2 (NI64) 94
GUNBARL (PS) 106
HARDEDGE (PS) 96
INCOMING (DC) 80
KENSEI SACRED FIST (PS) 108
MAGIC KNIGHT RAYEART (SAT) 120
MARIO PARTY (N64) 82
MASTER OF MONSTERS (PS) 116
POPOROGUE (PS) 87
PRO-PINBALL BIG RACE USA (PS) 121
ROLLCAGE (PS) 92
SEVENCROSS (DC) 98
SONIC ADVENTURE (DC) 66
SOUTHPARK (N64) 100
STAR WARS : ROGUE SQUADRON (N64) 88
STREET FIGHTER COLLECTION 2 (PS) 118
STREET FIGHTER ZERO 3 (PS) 84
TALES OF PHANTASIA (PS) 112
TETRIS 4D (DC) 103
VIRTUAL POOL 64 (N64) 110
X PRO-BOARDER (PS) 72
ZELDA DX (GB COULEUR) 76

(Tous les jeux en or correspondent à des méga hits ou des Consoles+ d'or)

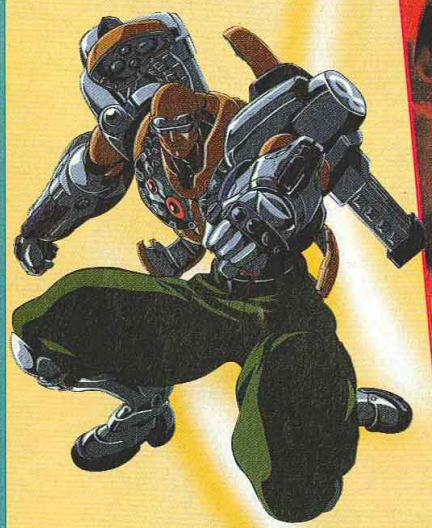


P.42

Shenmue (Dreamcast). Le jeu le plus cher de la Dreamcast enfin dévoilé !

P.26

A l'aube de troisième millénaire, Taito offre la suite de son vieux succès Psychic Force, sur Dreamcast.



P.76

Après son carton sur N64 (voir les News), Zelda va-t-il réitérer l'exploit sur Game Boy Couleur ?

TROMBINOSCOPE 8
Les testeurs enfin à poil ! Mieux valait pour eux quelques trucages numériques bien sentis. N'est-ce pas, gros Niiigo ?...

NEWS 46
Lara et ses bugs, Zelda à l'arrachée, Sony sur Mac et PC, tous les accessoires testés. C'est dans les News de Consoles+, et nulle part ailleurs, eh !

JAPON 12
Un point sur le marché de l'arcade au Japon, suivi de l'habituelle et colossale fournée de previews japonaises.

TESTS 66
Beaucoup d'import ce mois-ci avec du snowboard, des plates-formes, de la baston, de l'aventure, de l'amour et du suspense...

REMERCIEMENTS
ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY pour le prêt de leurs jeux, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (et un), Danièle (et deux) et David (et trois zéro !). Enfin, un grand merci à Fire International et à la Société Web.

CONCOU

266

A gagn
1 PlayS
des ma
Tomb R

RENDE
EN PAC

* 2,23 F/mn

P.84

TIPS

Switch n'est p
surfer. Heureu
Bien malheure

ARCADE

Le compte-ren
l'Amusexpo 98
Trilogy Arcade,
The Dead 2 et
nouveautés.

COURRIER

"Igloo... Igloo...
Il est des nôôôt
d'inventions co
les autres !"

SOMMAIRE

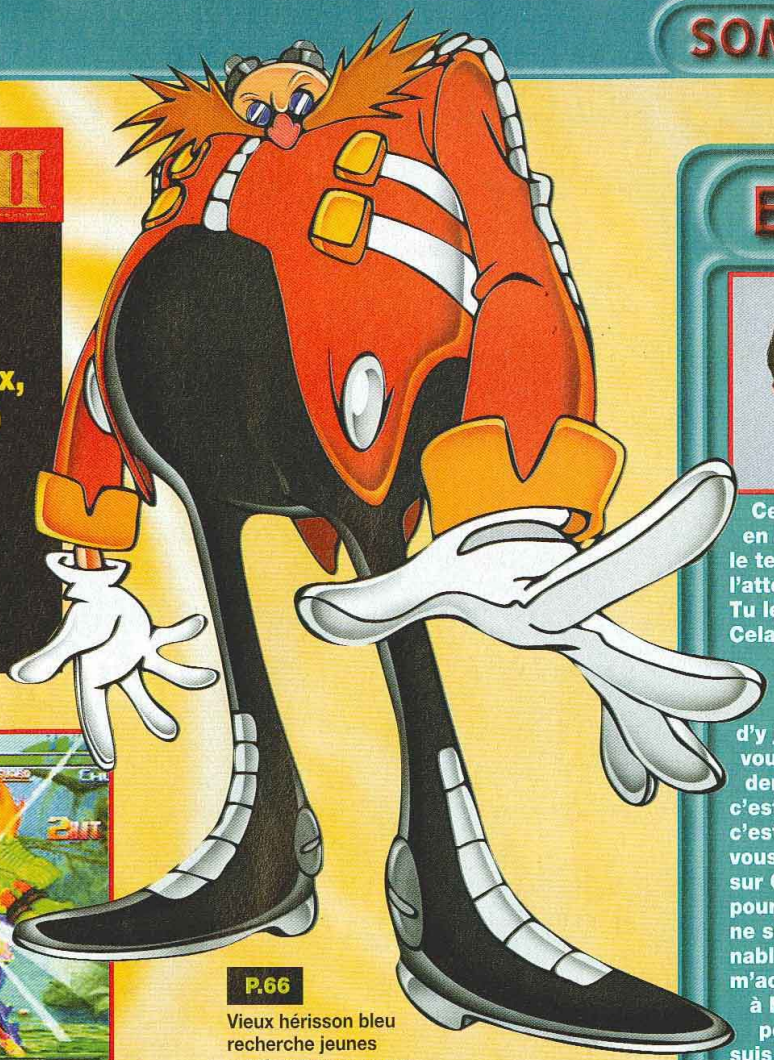
CONCOURS TOMB RAIDER III

266 LOTS !!!

A gagner : 1 scooter, 1 PlayStation, des jeux, des manettes, des BD Tomb Raider...

RENDEZ-VOUS VITE EN PAGE 10!

* 2,23 F/mn



P.84

Les croulants de Street Fighter se rebiffent. Cure de jouvence sur Playstation.

P.66

Vieux hérisson bleu recherche jeunes amateurs en manque de sensations pour partager idylle à 300 à l'heure.

TIPS 124

Switch n'est pas encore parti surfer. Heureux lecteurs ! Bien malheureux testeurs...

ARCADE 132

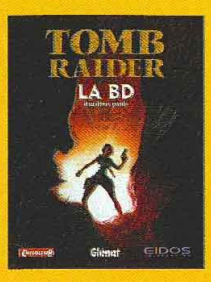
Le compte-rendu de l'Amusexpo 98 : Star Wars Trilogy Arcade, The House of The Dead 2 et bien d'autres nouveautés.

COURRIER

"Igloo... Igloo... Igloo... Il est des nôôôtres, fait pas d'inventions comme les autres !"

P.A. 146

Belle donzelle virtuelle 105-50-90, cherche testeurs com-pé-tents pour virer ses bugs. Contactez L.C. chez Core Design.



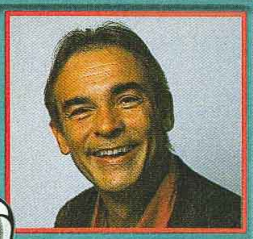
Ce numéro 85 de Consoles+ sous blister comporte une bande dessinée de Tomb Raider de 24 pages qui ne peut être vendue séparément.

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après midi, de 14h à 18h, il répondra en direct ou sous 24 h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS * (*3615 : 2.23 F/min), vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, la reproduction du Panda in vivo ainsi que des News récentes.

(*3615 : 2.23 F/min)

EDITO



Ce mois-ci Zelda est en couverture, depuis le temps que nous l'attendions.... Houps ! Tu le crois ça ? Cela fait si longtemps que nous parlons de ce titre que ça me fait tout drôle d'y jouer. Allez, je vous répète une dernière fois que c'est le jeu du siècle et c'est fini. Je pourrais vous parler de Zelda sur Game Boy Couleur pour changer, mais ce ne serait pas raisonnable et on va encore m'accuser d'être vendu à Nintendo ! Une fois pour toutes je ne suis pas vendu à Nintendo (ni à un autre éditeur), mais je suis un inconditionnel de Miyamoto, ce qui n'est pas la même chose. Et si je vous parlais de Lara pour changer ? Je trouve que la BD de Glénat respecte bien l'esprit du jeu. Nous sommes ravis de pouvoir vous l'offrir en avant-première et j'espère qu'elle vous plaira autant qu'à nous. Après avoir fait l'unanimité, il semble maintenant que ce soit branché de critiquer Lara Croft. Tant pis, je reste un fan ! Toutefois, je regrette que ce nouvel épisode soit si difficile au risque de rebuter définitivement les nouveaux joueurs...

Alain Huyghues-Lacour

REND

tous les avec un de dans tous les M

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

SPYRO THE DRAGON

DÉMONSTRATION
MERCREDI 3 FÉVRIER
SAMEDI 6 FÉVRIER

Découvrez le petit dragon Spyro dans ce magnifique jeu de plateformes en 3D libre et aux 7 mondes très variés !

MUSIC

DÉMONSTRATION
MERCREDI 10 FÉVRIER
SAMEDI 13 FÉVRIER

Imaginez, créez et faites écouter la musique de vos rêves !!

EGYPTE 1156 AV. J.-C. L'ÉNIGME DE LA TOMBE ROYALE

DÉMONSTRATION
MERCREDI 17 FÉVRIER
SAMEDI 20 FÉVRIER

Participez à une nouvelle aventure dans le monde merveilleux de l'Egypte antique.

Disney / PIXAR a bug's life

DÉMONSTRATION
MERCREDI 24 FÉVRIER
SAMEDI 27 FÉVRIER

Incarnez Tilt, responsable de la protection d'une fourmilière dans un univers en 3D féérique.

LES MICROMANIA

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile
Tél. 01 42 56 04 13
Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C. Ccial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA EVRY 2 - C. Ccial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

PROVINCE

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles
Nouveau

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80
Nouveau

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse
Nouveau

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50
Nouveau

VOUS DEZ-VOUS

les mercredis & samedis

démonstrateur Micromania !

FUN RADIO

En partenariat avec FUN RADIO

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

- *Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64.*
  Voir conditions à la caisse.

- ***La Mégacarte***
  Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

93 MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2 93110 Rosny-sou-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ccial Belle-Épine Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000 Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ccial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barnéoud 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA EURALILLE - C. Ccial Euralille Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Ccial Place des Halles Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var Tél. 04 94 75 32 30

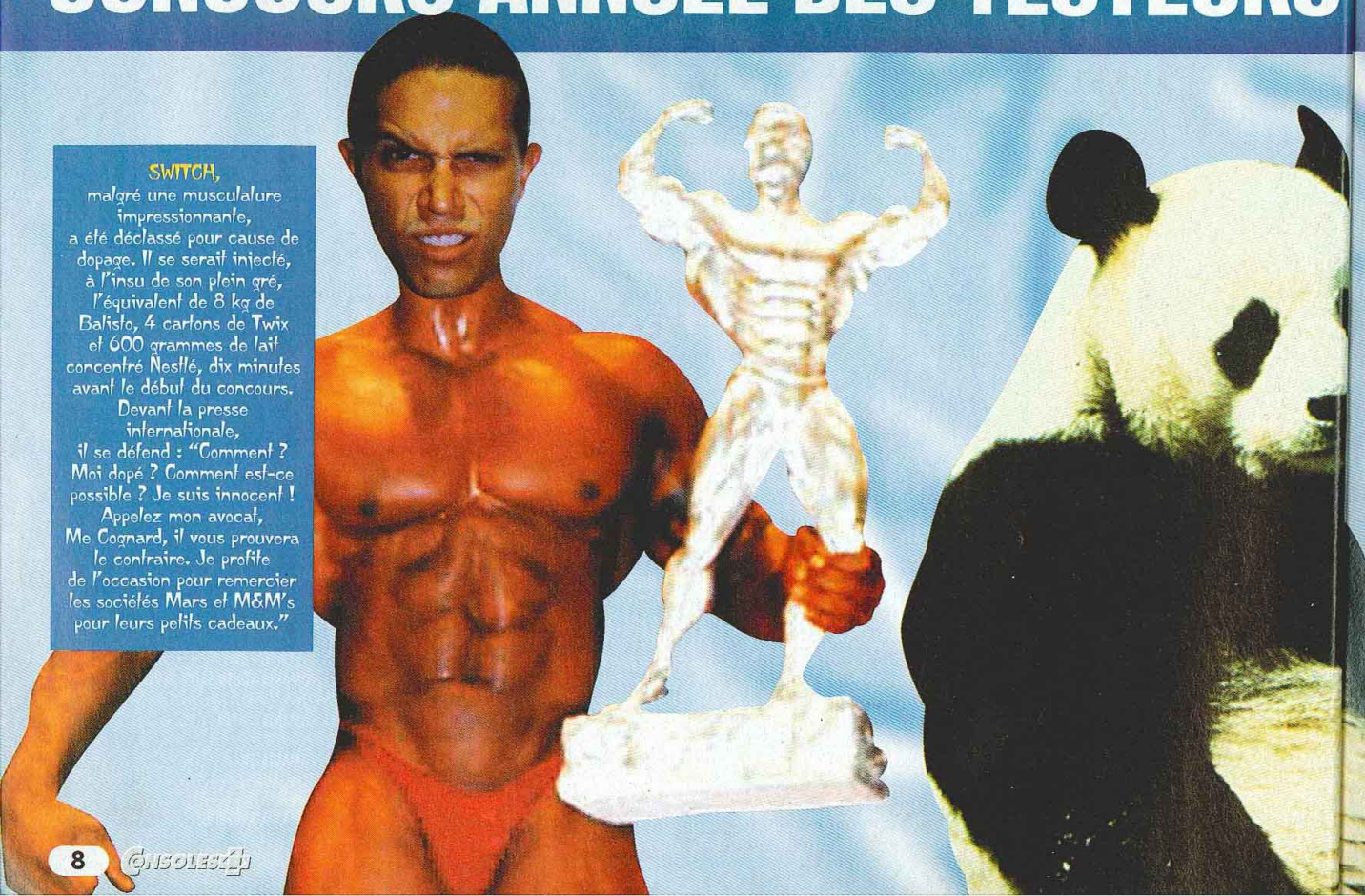
84 MICROMANIA AVIGNON Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 30 F.

Chose promise, chose due ! Comme l'annonçait Bomboy dans son courrier du dernier numéro, et comme l'exigeait Joanna, une jeune lectrice, voici le premier (et le seul) Trombinoscope sexy spécial filles ! Les photos ont été prises lors du concours annuel des testeurs à poil. Jeunes filles, à vos plumes, nous attendons vos réactions et commentaires.

GIA (bikini léopard en fourrure naturelle, sur la gauche) et SPY (slip noir avec l'étiquette encore accrochée, sur la droite) ont été déclarés grands vainqueurs de la finale par le juge arbitre de la rencontre (le teigneux à lunettes, au centre). Encore ému par tant d'honneurs, Spy nous déclare "Avec toutes les Kro que je me suis enfilées, cette victoire ne pouvait pas m'échapper". Gia, quant à elle, nous apprend que "C'est grâce à mon régime Coca/soja que j'ai réussi à garder un teint aussi éclatant".

CONCOURS ANNUEL DES TESTEURS À P



SWITCH, malgré une musculature impressionnante, a été déclassé pour cause de dopage. Il se serait injecté, à l'insu de son plein gré, l'équivalent de 8 kg de Balisto, 4 cartons de Twix et 600 grammes de lait concentré Nestlé, dix minutes avant le début du concours. Devant la presse internationale, il se défend : "Comment ? Moi dopé ? Comment est-ce possible ? Je suis innocent ! Appelez mon avocat, Me Cognard, il vous prouvera le contraire. Je profite de l'occasion pour remercier les sociétés Mars et M&M's pour leurs petits cadeaux."

LE PAND
Notez la dureté
il bande ses a
doté d'un pelag
nouvelle coupe
terminé dans
concour
que 6 candidat
déception, m
reviendrait l'an
cette fois-

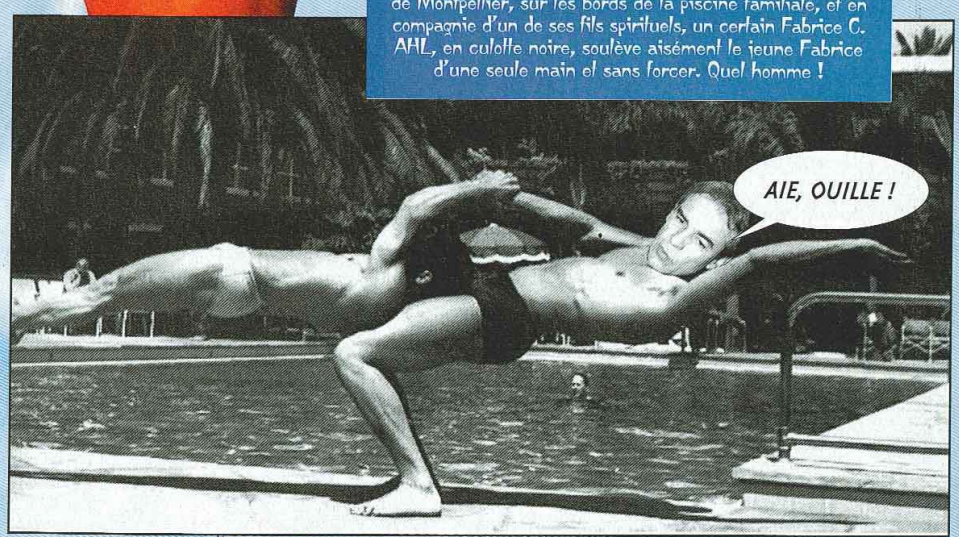
uche) et
r la droite)
juge arbitre
ncore ému
les Kro que
échapper".
non régime
clatant".

URS À POIL

NIIICO, tel qu'en lui même, arborant fièrement le slip rose (taille 2, comme le prouve l'étiquette) que sa maman lui a tricoté pour la circonstance. Il termine bon dernier du concours. Les raisons de cette défaite : "Si j'avais su, j'aurai enfilé mon caleçon en peau de gnou, il paraît qu'il s'accorde mieux à mes poils sous les bras et avec mon sourire." Tout s'explique !

SWITCH, bien que déclassé par les juges, a reçu un trophée des mains d'un certain Richard V., autrefois leader d'une grande équipe cycliste et récemment retraité contre son plein gré. Ce petit mot accompagnait la coupe : "Suis de tout cœur avec toi dans cette difficile épreuve. Si tu as besoin de remontants, viens me voir, je te ferais du bouche à bouche. Richard, ton ami de toujours."

AHL ne s'était pas présenté au concours, mais il avait un mot d'excuse de ses parents. Il a tout de même tenu à nous faire parvenir cette photo, prise lors d'une séance d'entraînement au cours de l'été 49, dans la région de Montpellier, sur les bords de la piscine familiale, et en compagnie d'un de ses fils spirituels, un certain Fabrice C. AHL, en culotte noire, soulève aisément le jeune Fabrice d'une seule main et sans forcer. Quel homme !



LE PANDA en plein effort. Notez la dureté de son visage quand il bande ses abdominaux. Bien que doté d'un pelage magnifique et d'une nouvelle coupe de cheveux, il n'a pas terminé dans les 10 premiers (le concours ne comportait que 6 candidats). Une grosse, grosse déception, mais il a promis qu'il reviendrait l'année prochaine et que, cette fois-ci, il gagnerait.

GRAND CONCOURS

PASSEZ 2 MOIS DE FOLIE AVEC LARA CROFT

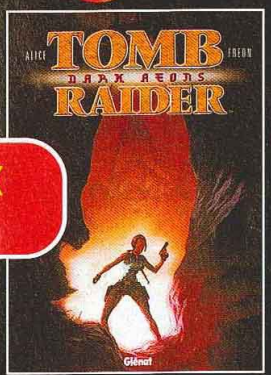
1ÉRE CHANCE

Du 27 janvier au 23 mars 1999 :
10 GAGNANTS PAR SEMAINE

2 CHANCES DE GAGNER

1ER PRIX
1 jeu Tomb Raider III
+ 1 BD Tomb Raider

2E PRIX
1 manette PlayStation Lara
+ 1 BD Tomb Raider



DU 3E AU 10E PRIX
1 BD Tomb Raider

Blouson Snow

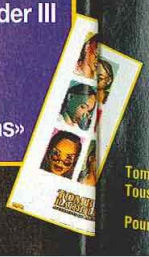
2E CHANCE

Du 24 février au 23 mars 1999 :
160 GAGNANTS

1er PRIX : 1 scooter Suzuki UX 50 Zillion
2e PRIX : 1 statue de Lara
3e PRIX : 1 PlayStation
4e AU 6e PRIX : 1 jeu Tomb Raider III
7e PRIX : 1 blouson Snow Lara ©

Statue en résine peinte d'environ 1m70

8e PRIX : 1 sweat polaire Lara ©
9e AU 18e PRIX : les jeux Tomb Raider I et II
19e AU 23e PRIX : 1 statuette Lara
24e AU 28e PRIX : 1 montre Lara Croft
29e AU 30e PRIX : 1 manette Lara
31e AU 80e PRIX : 1 BD Tomb Raider
81e AU 90e PRIX : 1 tee-shirt «Shooting»
91e AU 100e PRIX : 1 tee-shirt «Expressions»
101e AU 130e PRIX : 1 tee-shirt Tomb Raider III
131e AU 140e PRIX : 1 casquette Lara ©
141e AU 150e PRIX : 1 poster «Attitude»
151e AU 160e PRIX : 1 poster «Expressions»



Poster «Expressions»

Photos non contractuelles

TOMB RAIDER III

240 GAGNANTS !!!

POUR PARTICIPER
par minitel au 3615 TCPLUS*
par tel. au 08 36 68 11 41*

Pour gagner encore plus facilement à la 2e chance, réponds aux questions suivantes et récolte 1000 points supplémentaires !

Dans la 2e partie de la BD Tomb Raider prépubliée dans le numéro 85 de Consoles +, *Quel objet a obsédé Rodolphe II de Habsbourg jusqu'à sa mort ?*

1. un loup vénitien
2. un masque précolombien
3. la pierre philosophale

Dans la 3e partie de la BD Tomb Raider prépubliée dans le numéro 86 de Consoles +, *Comment s'appelle le dieu dont Lara retrouve une représentation dans le statuaire du temple ?*

1. Drachnen-Skhân
2. Browen Mansion
3. A-Ka-Tha

EXTRAIT DU REGLEMENT : Le concours «Tomb Raider III» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 27 janvier au 23 mars 1999 minuit. Il est doté de : 1 scooter Suzuki UX 50 Zillion, 1 statue Lara Croft, 1 PlayStation, 11 jeux Tomb Raider III, 10 jeux Tomb Raider II, 10 jeu Tomb Raider I, 5 montres Lara Croft, 5 statuettes Lara, 10 posters «Attitude», 10 posters «Expressions», 30 tee-shirts Tomb Raider III, 10 tee-shirts «Shooting», 10 tee-shirts «Expressions», 10 manettes PlayStation Lara, 10 casquettes Lara ©, 1 blouson Snow Lara ©, 1 sweat polaire Lara ©. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS* ou par téléphone au 08 36 68 11 41*. Les scores obtenus sur minitel et par téléphone ne sont pas cumulables. Les 240 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus sur les deux services. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Tomb Raider III, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

* 3615/083668 : 2,23 F/mn

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

SUZUKI

CONSOLES+

Tomb Raider TM, Lara © & Lara Croft sont des marques de commerce appartenant à Core Design Tomb Raider © et TM Core Design Limited 1998. Edité et © Eidos Interactive Limited 1998. Tous droits réservés. « » et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Pour plus d'information sur les produits Lara ©, le Fan Club Lara Croft, les jeux Tomb Raider et Eidos Interactive : 3615 TOMBRAIDER* - 08 36 68 19 22*

JAPON

L'arcade à la ca

Alors que les salles sont en crise à travers le monde, le marché d'occasion de l'arcade se développe à vitesse grand V au Japon. Surprises et découvertes...

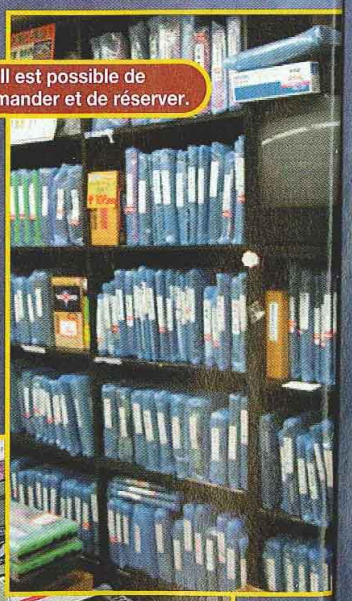
Kagotani san

Le progrès technologique dans le monde du jeu vidéo permet de réaliser des titres toujours plus spectaculaires. Mais cette évolution a un prix, et ce sont les salles d'arcade qui le paient (vous, ensuite...). Une partie est relativement bon marché au Japon (100 yens = 5 francs) : 2,5 F un jeu ancien, 5 F un jeu populaire, 10 F une nouveauté et 15 F un jeu en test. C'est en fait l'opérateur (la salle) qui doit faire face au problème : proposer des nouveautés (borne + jeu) ruineuses et sans cesse plus nombreuses sans augmenter le prix de la partie. Les salles sont donc contraintes de revendre les jeux avant qu'ils ne perdent trop de valeur ou de fermer. Dans ce climat chaotique, le marché de l'occasion a retrouvé une nouvelle jeunesse. Les jeux sont revendus aux passionnés, mais aussi à des petits opérateurs aux moyens limités. C'est ainsi qu'on trouve les dernières nouveautés à un prix très réduit avec seulement deux ou trois semaines de décalage. Certaines restent à des prix proches du neuf, comme Spike Out (Sega) pour 25 000 F ou Gradius IV (Konami) pour 11 500 F. On peut acheter les jeux, mais également les bornes complètes ou en kit à monter soi-même grâce aux nombreuses pièces détachées proposées. Bref, l'arcade à la maison est devenu une réalité.

Pour tous les goûts

Attention ! on n'achète pas de l'arcade comme un jeu pour console. Il faut la machine (borne ou interface) et un jeu. L'interface se présente comme une sorte de "console" qui doit être accompagnée des câbles (différents suivant les normes) pour la relier à la carte (le jeu). Certaines interfaces demandent l'addition de manettes. Les jeux Sega (Model 1 à Model 3) requièrent un écran spécial, mais la plupart des jeux peuvent être reliés à un écran (ordinateur ou télé) via un câble RVB. Certains jeux se présentent sous la forme de cartouches. Il faut alors acheter en plus la carte-mère. Des ventes aux enchères ont lieu régulièrement avec des bornes et des systèmes complets provenant de surplus ou de salles en faillite. Alors si Sega Rally 2 (le vrai) dans votre garage vous intéresse...

Vous n'avez que l'embarras du choix pour épater les copines.



Il est possible de commander et de réserver.

La carte ST-V pour 2 000 F, les jeux à gauche

FAITES VOS COURSES...

- Vampire Savior : 200F
- Vampire Savior (US) : 150F
- SF Zero (US) : 80F
- Virtual On : 3 000 F (Model 3 + jeu)
- VF3 tb : 3 000 F (Model 3 + jeu)
- VF2.1 : 1 500 F (Model 2 + jeu)
- SF Zero 3 : 4 500 F
- Vampire Savior 2 : 320 F
- MSH vs Capcom : 2 500 F
- SF Zero 2 : 165 F
- MSH vs SF : 1 200 F
- Radiant Silver Gun : 650 F
- VF Remix : 25 F
- Psychic Force 2012 : 6 000 F
- KoF '98 : 4 500 F
- Darius G : 800 F
- Ray Storm : 900 F
- Darius G 2 : 900 F
- Ehrgeiz : 2 550 F
- War Zard : 1 200 F (CPS-3 + jeu)
- Pop 'n Pop : 3 000 F
- Vampire Hunter 2 : 400 F

DEUX UTILE

A Tokyo, voic adresses, bie TRY : http://w Messe-sanoh http://www.m

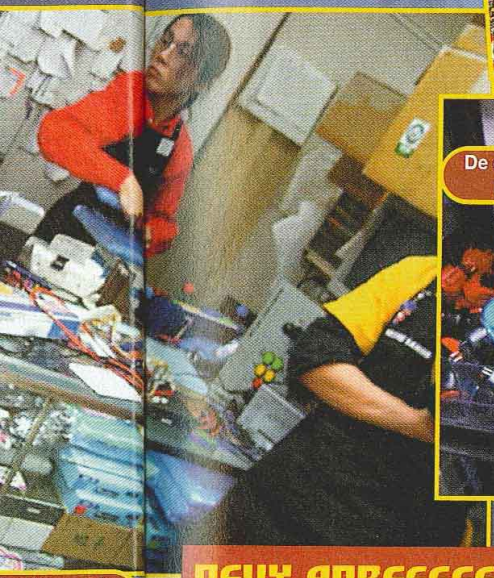
La crise de l' bonheur

la carte !

Des panneaux annoncent les dates de sortie.

INTERFACES & CÂBLES

Voici quelques exemples d'interface avec leurs câbles.
On trouve aussi des adaptateurs pour utiliser les manettes des consoles. Certains jeux requièrent l'addition d'une carte-mère. Certes, ça ne fera pas très style dans votre salon, mais le résultat est grandiose.



De quoi composer sa propre borne !

DEUX ADRESSES UTILES...

A Tokyo, voici deux bonnes adresses, bien fournies.
TRY : http://www.try-inc.co.jp
Messe-sanoh :
http://www.messe-sanoh.co.jp

Les jeux arrivent en occasion rapidement.

La crise de l'arcade fait le bonheur des fanas !

L'arcade d'occasion possède sa propre cote qui varie selon l'offre et la demande.

Maken X

Scénario apocalyptique, monde très noir... Atlus, un éditeur très actif au Japon, va vous plonger dans un univers à part...

On devrait accéder aux véhicules...

Vous incarnez un Maken (non, pas une frite congelée ! Pfff...), un esprit qui est incapable de la moindre action sous sa forme première. Pour y remédier, il doit hanter une créature pour prendre possession de son corps et de ses capacités. Il n'y a pas moins d'une dizaine de créatures capables de vous accueillir. Ces dernières possèdent toutes des caractéristiques différentes. Il faudra donc jongler entre elles pour passer telle ou telle difficulté. Atlus appelle ça le "Brain Jack". Lors des phases de combat en 3D temps réel, le jeu engage un système de zoom et de poursuite qui porte le nom de "Auto Focus System". Il permet de garder le joueur et l'ennemi dans le même écran, un peu comme dans Zelda. Autrement, la réalisation est déjà, à ce stade peu avancé du développement, de très bonne facture. Le jeu est réalisé en 3D libre et en 60 images par seconde. Enfin, Maken X apparaît comme le premier titre gérant les capacités sonores de la machine. En effet, il simule l'AC-3 à travers deux modes d'écoute : enceintes ou casque (par la télé ou la chaîne). Dans ces deux cas, Maken X reproduit un son spatial très proche du fameux AC-3 plongeant davantage le joueur dans une ambiance sombre. Maken X constitue l'un des nouveaux titres forts de la Dreamcast. On attend toujours une décision de la part de Atlus quant à une éventuelle conversion pour les Etats-Unis et l'Europe.

DREAMCAST

Atlus/Début 99

Le scénario est ponctué d'événements divers.

Une partie plates-formes qui s'annonce bien crispante.

BELLE BANDE DE PSYCHOPATHES !

La complexité de la modélisation et la précision des textures sur Dreamcast permettent tous les délires ! Matez un peu les bestiaux...

Maken X est pressenti pour l'été 99.

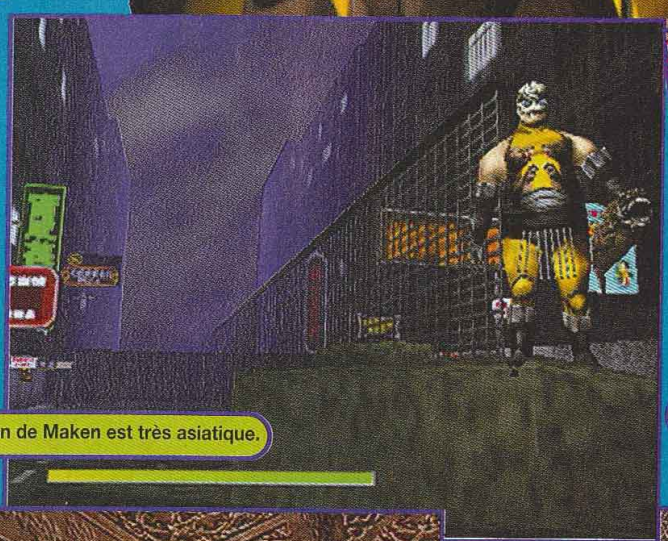
La charge

L'ambiance

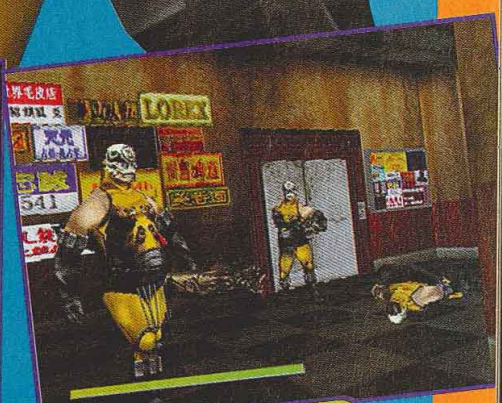
La charge de la brigade des monstres.

Il faut hanter un perso pour pouvoir agir.

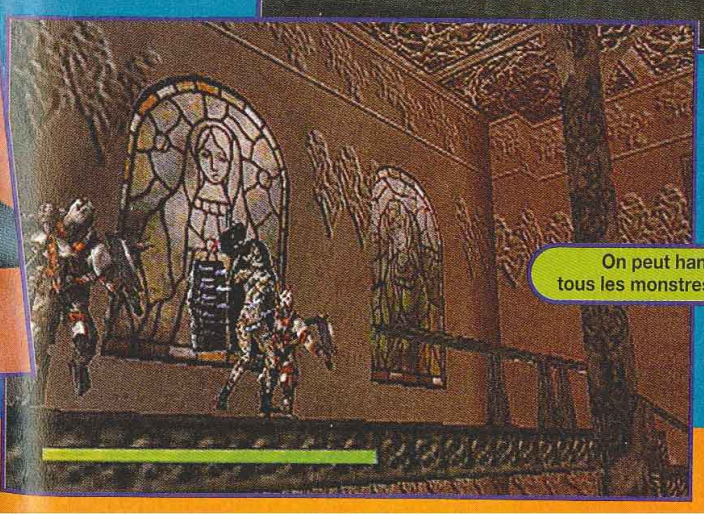
L'ambiance vous étonnera.



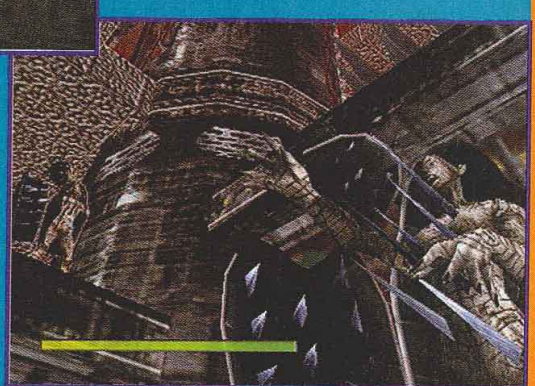
L'inspiration de Maken est très asiatique.



La ville de la démo est très complexe.



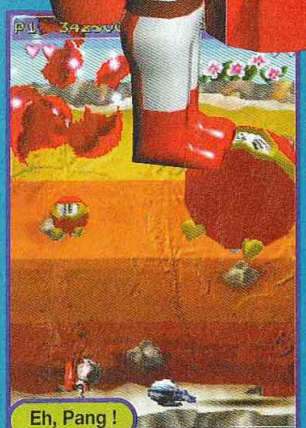
On peut hanter tous les monstres du jeu.



Une situation qui ne manque pas de piquant...

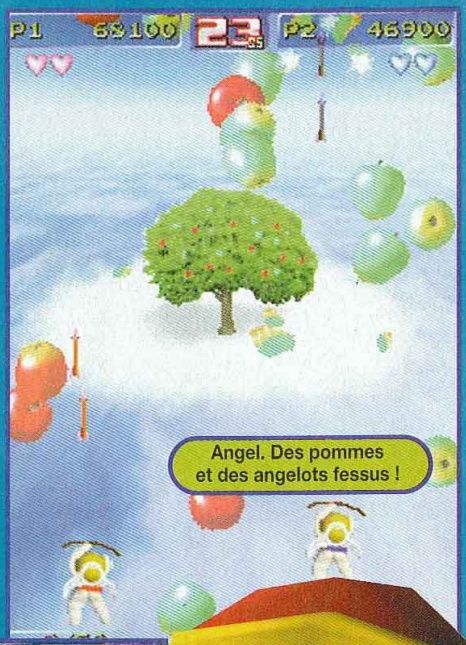
Tenkomori Shooting

Namco continue de chatouiller notre fibre nostalgique et nous propose, cette fois, de revivre les plus grands moments de l'histoire des shoots them up.



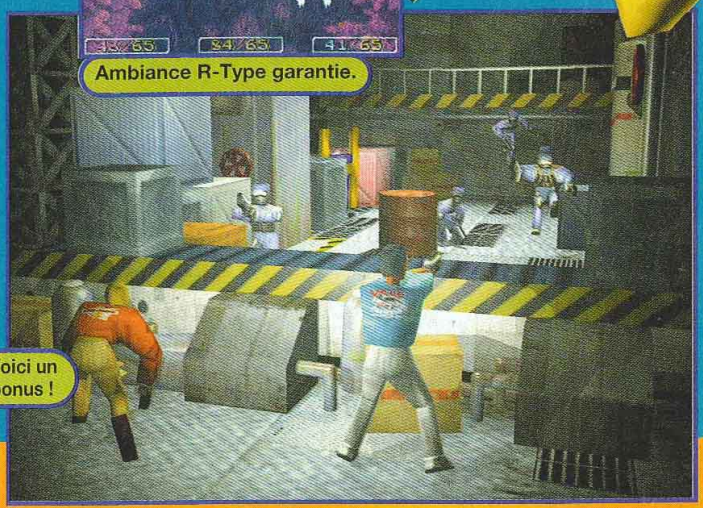
Eh, Pang !

Bugs. L'invasion des cafards géants !



Angel. Des pommes et des angelots fessus !

Ambiance R-Type garantie.



Time Crisis. Voici un exemple de bonus !

Sur le thème du shoot them up, Namco a regroupé tout ce qui s'est fait dans le passé – en y ajoutant un petit coup de griffe personnelle –, pour établir un palmarès destiné à couronner le champion du genre. Le jeu compte trois niveaux de difficulté, chacun proposant un nombre de stages différent : Débutant (4), Normal (6) et Expert (9). A chaque stage, le ou les deux joueurs ont le choix entre quatre types de shoots. Etre touché ne compte pas, le nombre de points engrangés, si ! Alors, oubliez toute idée de finesse et détruisez tout ce qui bouge ! L'écran est orienté verticalement et l'interface très simple n'utilise qu'un levier et un bouton. Ce Tenkomori Shooting passe en revue toutes les légendes : Tiger Heli, Pang, 1942, Missile Command, Panzer Dragoon, Star Soldier, une touche de R-Type sauce verticale, etc. Les programmeurs ont aussi ajouté quelques délires à eux pour aboutir à un ensemble très fun. Selon vos performances, vous pourrez accéder à des stages bonus, dont un tiré de Time Crisis. Bref, ce jeu sympa ne constitue certes pas une révolution, mais procurera de bons moments à deux.

ARCADE

● Namco/Début 99

Macross Digital Mission VF-X2

Cette fois, c'est parti. Macross est entré dans une phase de développement marathon. Il est vrai que son système est très ambitieux (trop ?) et, du coup, difficile à mettre au point.

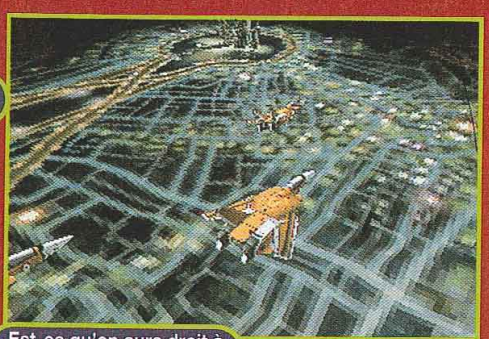
PLAYSTATION

● Bandai/Début 99

Rappelons que ce simulateur de combat aérien 3D fait suite au premier volet, Macross Digital Mission VF-X, sorti sur Playstation. On y pilote des Valkyries, des appareils de combat tirés de la série animée "Macross". Dans ce deuxième volet, Bandai Visual a voulu introduire un nouveau système de jeu qui affiche en permanence votre vaisseau et votre cible. La caméra bascule continuellement entre les modes Poursuite (on a l'ennemi en mire) et Fuite (on est poursuivi). Dans ce dernier mode, il devient plus aisé d'éviter les tirs ennemis (canons et missiles). La difficulté du développement vient de la visibilité, car il ne faut pas que le plaisir du pilotage disparaisse. Il s'agit d'un pari délicat qui, s'il est réussi, pourrait ouvrir une nouvelle voie au genre.

Le développeur Inter-Inter, une équipe appartenant à Mizuno Production, nous dévoile ce mois-ci le film d'introduction, un nouvel appareil et les toutes dernières images du jeu. Sympa les gars.

Une flopée de missiles s'approchent de vous.



Est-ce qu'on aura droit à des ailiers cette fois ?

Cet appareil robotisé est un vrai cauchemar.

UNE SUPERBE INTRO

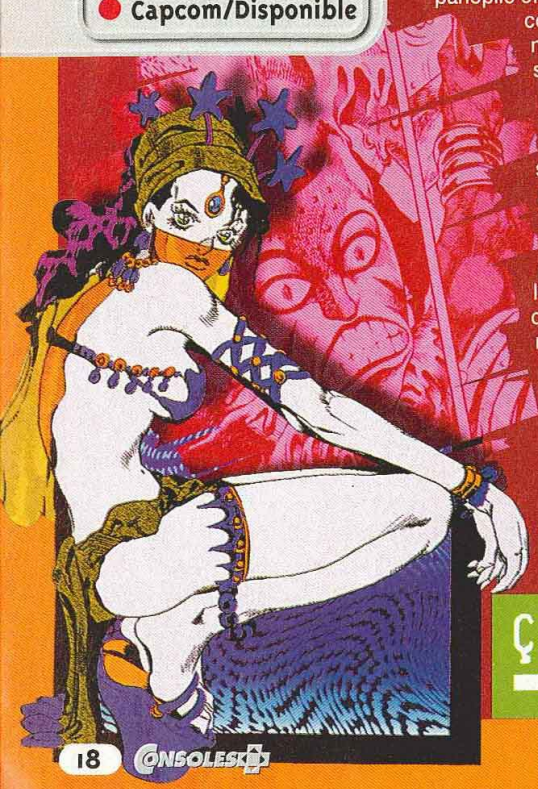
JoJo's Venture

Tout en s'inspirant d'un manga japonais célèbre, Capcom fait une nouvelle fois évoluer son moteur inauguré avec X-men vs SF.

Paru dans la revue "Shonen Jump", puis publié sous forme de manga et d'animé, "JoJo" est l'œuvre de Hirohiko Araki. Il met en scène un monde d'aventuriers teinté de fantastique, dans lequel le Bien et le Mal se livrent bataille. Chaque combattant est doublé d'un esprit appelé "Stand", lequel possède des pouvoirs et des aptitudes spécifiques. Dans le jeu, on trouvera autant de jouabilités et de tactiques différentes qu'il y a de ces fameux Stands. On les déclenche d'une simple commande ; ils attaquent alors votre ennemi sans que vous bougiez. Ce qui satisfera les attentes des joueurs amateurs. On peut aussi réaliser une double offensive : le perso et son Stand attaquent alors de concert. Ces deux techniques constituent la base du jeu. L'utilisation simplifiée du Stand permet des combats dynamiques et équilibrés. Autrement, c'est du grand Capcom : graphismes toujours plus fins et colorés, animation en 60 images par seconde, détaillée et fluide. On retrouve les systèmes de jauges traditionnels (vie, niveau de pouvoir) sans oublier les Combos. La panoplie offensive des combattants (au nombre de 10) s'inspire de celle du manga. Hirohiko Araki a introduit spécialement pour Capcom de nouveaux persos, mais cela devrait plus intéresser les Japonais qui connaissent le manga. Et puis, il y a une fin originale pour chaque perso.

ARCADE

● Capcom/Disponible



Le Stand sous forme d'ombre est redoutable.

Capcom garde le sens du spectacle.

Ne bougez pas : le Stand s'occupe de tout !

Le système de
n'a pas cha

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SOR

Certains effets spéciaux font appel au manga.

Vous avez une seconde pour réagir !

Le système des jauges n'a pas changé.

Un bon coup de rouleau compresseur !

Le Stand crée une bulle protectrice.

Jotaro, broyé entre les dents de l'ennemi.

Une double attaque met l'adversaire KO.

DATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23 F/MIN)

Dungeons & Dragons Collection

Un temps attendu pour 98 puis annulé, Dungeons & Dragons est de retour... sur Saturn, et sur deux CD !

SATURN

Capcom/Début 99

Après une longue attente et pas mal d'inquiétudes, D&D va donc sortir sur console. Basée sur le jeu de rôles légendaire, cette version Saturn nous arrive sous la forme d'une compilation des deux volets sortis en salle d'arcade : Shadow over Mystara (qui demande la cartouche 4 Mb) et Tower of Doom. Le principe du jeu ressemble un peu à celui de Golden Axe. On peut y jouer à deux et on choisit un perso parmi les six proposés. Ces derniers appartiennent chacun à une classe particulière avec un éventail d'actions spécifiques. Le jeu est en 2D et scrolle horizontalement. On dispose aussi d'une marge de déplacement sur la largeur de la route à la manière de Final Fight. On doit se débarrasser des ennemis qui arrivent en groupe et abandonnent par moments des objets ou des bonus. On trouve des coffres surprises, et on tombe parfois sur une boutique pour renforcer son équipement ou faire une pause. Comme de bien entendu, le boss de fin de niveau sera de la partie. L'ambiance est basée sur le monde de D&D, avec des voix digitalisées et la possibilité de gérer les Continues. Bref, on l'aura attendue longtemps, mais cette conversion est tout simplement parfaite !

Sauvez les otages, puis prenez le coffre et les objets.

Le boss de fin est toujours présent !

Les deux joueurs peuvent sélectionner le même perso.

Le magicien est vulnérable aux coups.

Les combattants possèdent un inventaire.

POWER GAMES

MODIFICATION PLAYSTATION

GARANTIE 3 MOIS
POSE EN 30 Min.
TEL

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

3615 POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU LUNDI DE 14H A 19H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

DISPONIBLE DISPONIBLE

Infos sur les dates, tarifs et jeux par téléphone. Réservation dès maintenant !

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLÉPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NOUVEAU

790 F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN

NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

SYPHON FILTER US	399 F
LEGAIA DENSETSU RPG US	399 F
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	499 F
THOUSAND ARMS RPG JAP	549 F
RIDGE RACER 4 JAP	449 F
RIDGE RACER 4 + MANETTE	649 F
ENERGY JAP	499 F
MASTERS OF MONSTERS RPG US	399 F
CHRONO DUNGEON 2 RPG JAP	499 F
GENSO SUIKODEN 2 RPG JAP	499 F
PARASITE EVE RPG US	399 F
LUNAR SILVER STAR RPG US	TEL .
BRAVE FENCER RPG US	399 F
XENOGEARS RPG US	399 F
FINAL FANTASY 8 RPG JAP	TEL .
MSH VS STREET FIGHTER EX JAP	499 F
BLOODY ROAR 2 JAP	499 F
I.S INTERNAL SECTION JAP	499 F
SILENT HILL JAP	499 F
SOUL REAVER : LEGACY OF KAIN 2	399 F
DEEP FREEZE JAP	499 F
HARD EDGE JAP	499 F
THE LAST BLADE	499 F
KARTIA RPG US	399 F
BRIGANDINE RPG US	399 F
LIBERO GRANDE JAP PROMO	299 F
TALES OF PHANTASIA RPG JAP	499 F
GUIDE BOOK BRAVE FENCER US	149 F
GUIDE BOOK PARASITE EVE US	149 F
GUIDE BOOK XENOGEARS US	149 F

JEUX VERSION FRANCAISE

BREATH OF FIRE 3 VF	339 F
COOLBOARDERS 3	329 F
DEVIL DICE	299 F
EGYPTE	339 F
FIFA SOCCER 99	339 F
JOHN MADDEN NFL 99	339 F
KNOCKOUT BOXING	339 F
METAL GEAR SOLID	339 F
MEDIEVIL	299 F
MOTOR RACER 2	339 F
NBA LIVE 99	339 F
NHL HOCKEY 99	339 F
RIVAL SCHOOLS	339 F
TEKKEN 3	339 F
TENCHU	339 F
TIGER WOODS 99	339 F
TIME CRISIS + GUN VIBRANT	319 F
TOCA TOURING CAR 2	339 F
TOMB RAIDER 3	339 F
WILD ARMS	299 F
XMEN VS STREET FIGHTER	339 F
YAN. NOAH ALL STARS TENNIS	339 F

339F

METAL GEAR VF

499F

MSH VS SF EX JAP

299F

WILD ARMS VF

499F

BLOODY ROAR 2 JAP

Disponible début fevrier - Version Jap

PLAYSTATION occasion

NBA JAM EXTREME	99 F	EXTREME SNOWBREAK	99 F	INT.CHAMP. RALLY	149 F
ALONE IN THE DARK	99 F	COLONY WARS	99 F	BOUCLIERS DE QUETZACOAL	149 F
SLAM AND JAM 96	99 F	TOBAL 1	99 F	PITFALL 3D	149 F
STRIKER 96	99 F	VANDAL HEARTS	99 F	ADIDAS POWER SOCCER 98	149 F
FIFA SOCCER 96	99 F	CITE DES ENFANTS PERDU	99 F	NIGHTMARE CREATURES	149 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	G POLICE	99 F	TOTAL NBA 98	149 F
FORMULA ONE	99 F	NBA IN THE ZONE 2	99 F	TOMB RAIDER 2	199 F
AIR COMBAT	99 F	CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F	FINAL FANTASY 7	199 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F	WING COMMANDER 4	149 F	FORSAKEN	199 F
SOVIET STRIKE	99 F	DUKE NUKEM	149 F	MEN IN BLACK	199 F
MDK	99 F	RAGE RACER	149 F	NBA LIVE 98	199 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F	RAPID RACER	149 F	FIFA SOCCER 98	199 F
FIFA SOCCER 97	99 F	NBA LIVE 97	149 F	COUPE DU MONDE 98	199 F
COMMAND & CONQUER	99 F	SNOWRACER 98	149 F	NUCLEAR STRIKE	199 F
V RALLY	99 F	SYNDICATE WARS	149 F	BATMAN ET ROBIN	199 F
LEGACY OF KAIN	99 F	ABE ODYSSEY ODDWORLD	149 F	BUSHIDO BLADE	199 F
ISS PRO	99 F	DYNASTY WARRIORS	149 F	HEART OF DARKNESS	199 F
JP2 : LE MONDE PERDU	99 F	DARK FORCES	149 F	DEAD OR ALIVE	199 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	FORMULA KART	149 F	THEME HOSPITAL	249 F
ALIEN TRILOGY	99 F	STREET FIGHTER EX	149 F	ALUNDRA VF	249 F
TOMB RAIDER	99 F	MOTO RACER	149 F	RESIDENT EVIL 2	199 F
NBA IN THE ZONE	99 F	JERSEY DEVIL	149 F	GRAN TURISMO	249 F
TIME COMMANDO	99 F	FORMULA ONE 97	149 F	COLONY WARS 2	249 F
TOCA TOURING CAR	99 F	BLOODY ROAR	149 F	TOMB RAIDER 3	299 F
RELOADED	99 F	TEST DRIVE 4	149 F	FIFA SOCCER 99	299 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	99 F	TOSHINDEN 3	149 F	TEKKEN 3	299 F

149F

ACTION REPLAY

TEL.

POCKETSTATION

199F

GUN + PEDALIER

299F

BLOC OPTIQUE

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

DREAMCAST

NOUVEAU

NEUF IMPORT

DREAMCAST IMPORT

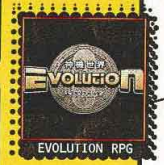
CONSOLE JAP + 1 JOY 220 VLTS	2990 F
VMS CARTE MEMOIRE	299 F
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	299 F
TRANSCODEUR RGB	499 F
ADAPTATEUR 110/220 VLTS	199 F
VIRTUA FIGHTER 3	449 F
SONIC ADVENTURE	449 F
PEN PEN TRICELION	449 F
TETRIS 4D	399 F
INCOMING	449 F
SEGA RALLY 2	TEL .
EVOLUTION	TEL .
AERODANCING	FEVRIER
MONACO GP 2	FEVRIER
POWER STONE	FEVRIER
HOUSE OF DEAD 2	MARS
BUGGY HEAT	MARS
MARVEL VS CAPCOM	MARS
BLUE STINGER	MARS
DC PSYCHIC FORCE 2012	MARS
DC PUYO PUYO	MARS

NOUVEAU : FACILITES DE PAIEMENT RENSEIGNEMENTS EN MAGASIN.

DISPO FIN FEVRIER

DISPO FIN JANVIER

AERO DANCING


EVOLUTION RPG

NINTENDO 64

NOUVEAU

790 F
N64 neuve + MARIO 64

JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

1080 SNOWBOARDING	TEL .
BANJO & KAZOOIE	TEL .
CONKER QUEST 64	TEL .
DUKE NUKEM TIME TO KILL	TEL .
F ZERO X VF	TEL .
F1 WORLD GRAND PRIX	TEL .
GOLDEN EYE	TEL .
ISS 98	TEL .
MISSION IMPOSSIBLE	TEL .
NBA LIVE 99	TEL .
STAR WARS ROGUE SQUADRON	TEL .
SUPERMAN	TEL .
TOP GEAR OVERDRIVE	TEL .
TUROK 2	TEL .
ZELDA	TEL .

JEUX OCCAZ FRANCAISE

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
ISS PRO	149 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
PILOTWINGS 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
GOLDEN EYE	249 F
FZERO X	299 F
1080 SNOWBOARDING	299 F
BANJO ET KAZOOIE	299 F
EXTREME G2	299 F

TEL.

TUROK 2 VF

TEL.

ZELDA VF

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

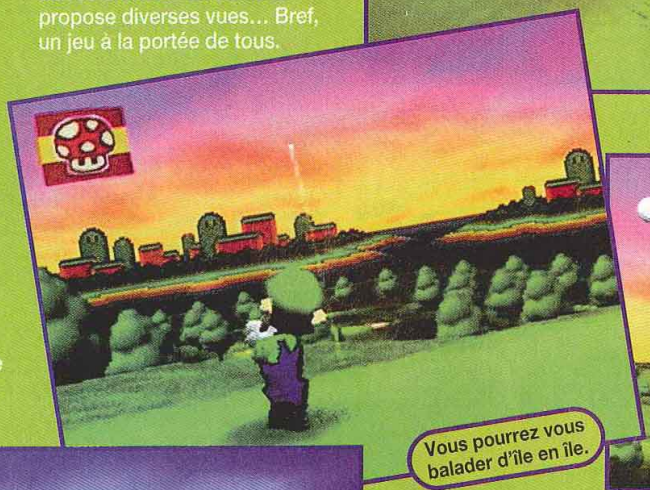
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Mario Golf 64

Fini la plomberie ! Devenu star mondiale du jeu vidéo, l'italo-moustachu le plus célèbre de la planète se livre désormais à des activités dignes de son standing.

Mario Golf s'est fait attendre, mais le voilà enfin qui pointe le bout de son nez sur N64. Destiné au grand public, ce titre a pour vocation de l'initier au golf à travers une interface simple. Ce qui n'empêche pas cette simulation d'être très réaliste : tous les effets dynamiques et toutes les données physiques sont respectés. Au début, on a le choix entre trois persos au style différent (Mario, Luigi et Peach), et on pourra par la suite en découvrir une dizaine d'autres, cachés. Le jeu propose six parcours inspirés du monde Nintendo, pour un total de 108 trous. Mais attention, car derrière cette esthétique gentillette, se cache un vrai jeu de golf avec un concentré de toutes les difficultés imaginables. Enfin, Nintendo a pensé à inclure des modes originaux comme le Time Attack ou le VS. La réalisation est d'un bon niveau, mais il est vrai que le genre ne demande ni explosions ni autres artifices. La caméra propose diverses vues... Bref, un jeu à la portée de tous.

Une touffe d'herbe vole sous la force de l'impact.



Vous pourrez vous balader d'île en île.

Des messages commentent vos actions.

L'éternelle épreuve du bunker...

Le moindre dénivelé est calculé.

NINTENDO 64

● Nintendo/Début 99

COPIER, C'EST TUER !

Copier, c'est tuer ? Oui, c'est tuer les talents qui inventent les jeux vidéos ou les logiciels de loisirs en général. Et dans un pays dont la première richesse sont les idées, c'est détruire la capacité d'investissement de ceux qui les développent. C'est donc mettre en danger de mort l'avenir de la création.

Pour le public aussi, copier c'est tuer. C'est supprimer les ressources vitales qui lui assurent en retour l'originalité et le renouvellement de ses programmes.

Dans un marché submergé de copies, qui aura encore les moyens de créer les jeux vidéos et les logiciels de loisirs que tous souhaitent ?

Pour la loi —que nul n'est censé ignorer— la copie de logiciels est interdite. Elle est assimilée à un acte de piraterie et, à ce titre, condamnée comme contrefaçon.

Certes, chacun peut se persuader qu'en copiant seul dans son coin, il ne fait de tort à personne.

Mais on ne peut tolérer la généralisation d'un délit au point de lui sacrifier l'emploi, la création et l'industrie qui les développent.

Il est aussi facile d'être inconscient qu'intolérant. Mais lorsque l'on aura tout copié, il n'y aura plus rien à copier.

COPIER C'EST TUER

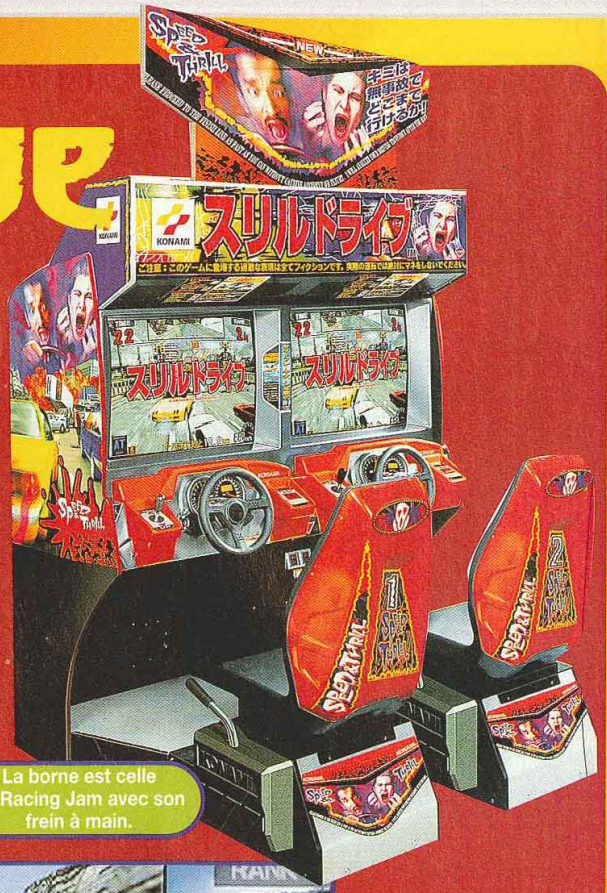
Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir
e-mail : infos@sell.fr - web : www.sell.fr

S.E.L.L.

Thrill Drive

Une nouvelle année commence, le siècle se termine et on s'apprête à changer de millénaire. Il est temps de fêter l'événement et de passer son permis de chauffard.

Avec Thrill Drive, pas question de compétition sérieuse parrainée par une pléiade de sponsors bariolant l'écran. Non, tout est dans la frayeur et le style. Seul ou à quatre, vous allez concourir sur l'un des trois tracés (Europe, Japon, USA). Chacun offre une succession d'environnements différents (ville, montagne, etc.) avec une circulation très animée. Vous allez donc devoir vous frayer le passage à fond les bananes au milieu d'un trafic tout ce qu'il y a de plus pépère. Outre le fait de terminer premier, la victoire s'obtient en prenant en compte six facteurs : vitesse, moral, intelligence (choix de trajectoire, freinages), perfectionnisme dans la réalisation des accidents, sens du spectacle et courage. En effet, vous devez entraîner vos adversaires dans des accidents si possible spectaculaires (depuis l'accrochage jusqu'au cataclysme mécanique !). Un message s'affiche alors en gros pour vous féliciter ! Au fil des incidents, le niveau de psychologie des conducteurs évolue, influençant leurs performances. En fin de course, on vous attribuera des points (100 maximum) et une note générale (de A à D). Côté bolides, vous avez le choix entre sept véhicules de tout type inspirés de modèles réels. Le niveau de réalisation est correct, tout comme la jouabilité. Du pur défoulement.



La borne est celle de Racing Jam avec son frein à main.

Une petite virée dans le désert !

スリルドライブ™
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ARCADE

● Konami/Janvier

Alors... t'avance... Eh patate !

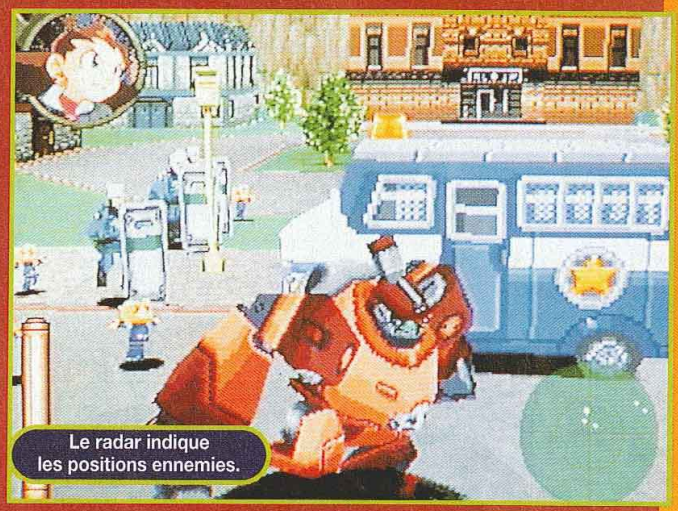
McDo se lance dans le métro ?

Le rétro est vital pour manœuvrer.

Toron ni Kobun

Capcom semble satisfait de son intrusion dans le domaine de la 3D et signe une suite pour Rockman Dash. Alors, êtes-vous prêt à tout casser ?

Pendant plus de dix ans, Rockman a fait le bonheur des amateurs de jeux de plates-formes 2D. Depuis, la série est passée à la 3D avec Rockman Dash sur Playstation. Cette fois-ci, vous incarnez, la "méchante" qui sévissait dans l'épisode précédent avec ses sbires, les Kobuns. Aux commandes de votre robot de combat, vous vous déplacez dans des stages en 3D libre grâce aux commandes analogiques. Le Dual Shock devrait lui aussi être de la partie. L'action est simple : vous cassez tout. Vous pouvez saisir les éléments du décor (voitures, lampadaires, etc.) et vous en servir comme autant d'armes. Les Kobuns (au nombre de 40) vous portent assistance et circulent à pied dans les niveaux. La police intervient pour essayer de vous arrêter, et les habitants, effrayés, fuient devant vous. Entre les niveaux, vous regagnez votre base pour améliorer votre équipement et expédier les affaires courantes. Le scénario n'a pas été encore dévoilé, mais Rockman pourrait y faire son apparition. Des minijeux semblent être inclus, et le Pocketstation pourrait également être géré. En attendant d'en savoir plus, voici les premières photos ; vous pouvez voir que Toron ni Kobun fait dans le mignon avec des graphismes presque enfantins.

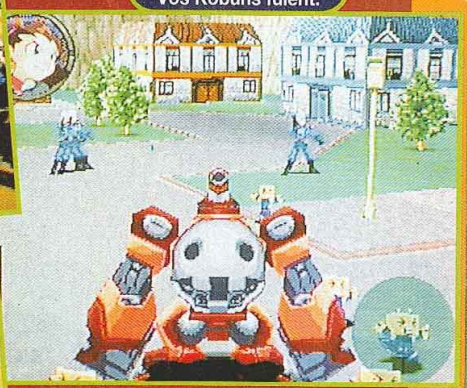


Le radar indique les positions ennemies.

PLAYSTATION

● Capcom/Début 99

De retour à la base, vous gérez vos affaires.



La police intervient. Vos Kobuns fuient.

Toron n'aime pas les camions...

Prêt à aplatir le policier ?

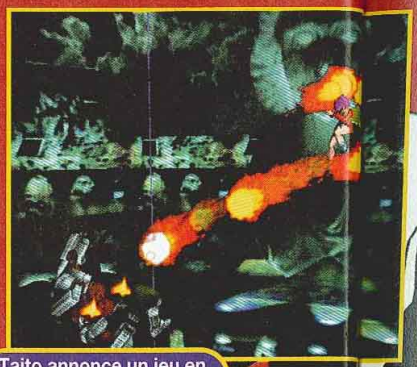
Balancez la voiture pour obtenir une grosse explosion !

Psychic Force 2012

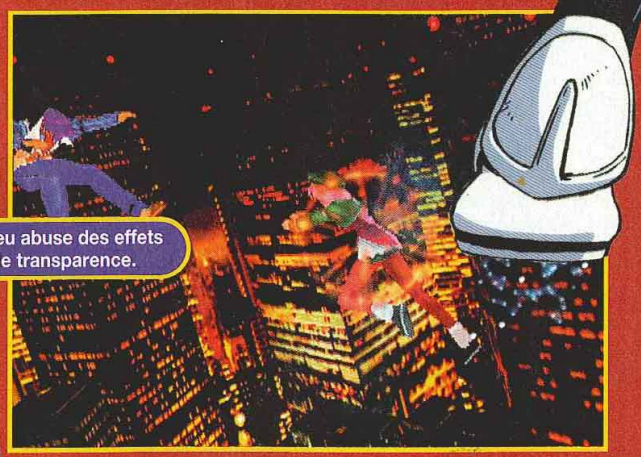
Développé en arcade sur feue la Taitowolf (3D/fx), ce second volet de Psychic Force inaugure l'arrivée de l'éditeur sur Dreamcast.

Sorti en juin 98 en arcade, Psychic Force 2012 se distingue des autres titres du genre par son système, qui gère l'espace à 360 degrés. En fait, c'est comme si vous étiez suspendu en l'air. L'aire de combat est délimitée par une sorte de cube transparent dans lequel vous déplacez votre perso. Le jeu possède deux jauges, une pour la vie et l'autre pour la Psychic Force. Cette dernière se vide au cours du combat, à chaque fois que vous utilisez une attaque spéciale. On peut la recharger en effectuant une Psycho Charge. Chaque personnage (il y en a dix en tout) possède des pouvoirs différents de ceux de ses petits camarades.

Pour ne pas léser les joueurs débutants, un niveau de difficulté a été aménagé qui automatise la Psycho Charge et permet d'effectuer un nombre limité d'Auto Guard (cinq). Pour marquer son passage sur Dreamcast, Taito a inclus quelques innovations. Ainsi, en plus du mode Arcade (une conversion pure), on trouve un mode Story, qui vous oppose à l'ordinateur, avec des fins différentes pour chaque combattant. Le mode Vs Human est réservé aux parties entre amis, tandis que dans le Vs Com, on n'affronte que l'ordinateur. Dans le Watch Mode, on assiste à une partie où les deux personnages sont contrôlés par l'ordinateur – utile pour étudier les techniques de combat ou les Combos. Enfin, un Training Mode est également présent. Pour le moment, la réalisation est parfaite, même si on est endroit d'espérer davantage de nouveautés en ce qui concerne les stages ou les personnages. Reste que les modes introduits dans cette version Dreamcast réjouiront les fans du jeu, mais laisseront les autres un peu perplexes.

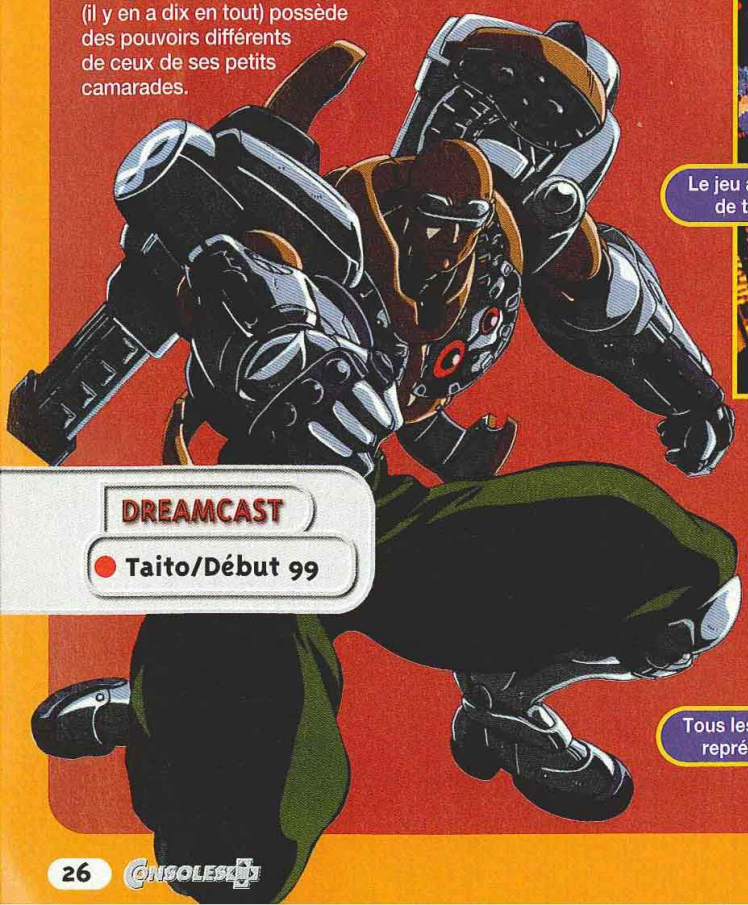


Taito annonce un jeu en 60 images par seconde.



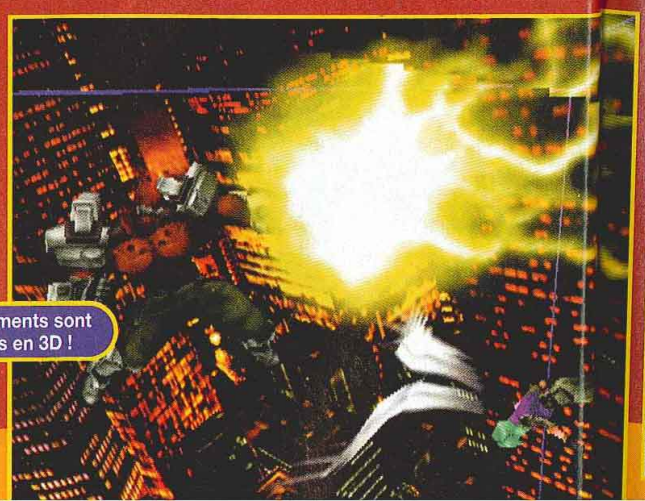
Le jeu abuse des effets de transparence.

Certaines atta impressionn



DREAMCAST

Taito/Début 99



Tous les bâtiments sont représentés en 3D !

2012
en
e.
A deux, les parties deviennent saignantes !
A bout portant, ça fait mal !
Il est utile de recharger son énergie par moments.
Certaines attaques sont impressionnantes !
Difficile d'éviter les tirs multiples !
L'adversaire est projeté par l'onde de choc !

Tricky Slider

L'hiver approche et avec lui la saison des jeux de glisse. Premier arrivé au sommet des pistes : Capcom.

Cette année sera encore placée sous le signe du snowboard ! Sport en plein essor au Japon, il est une fois de plus la source d'une pléiade de titres. Capcom s'élance en prenant les autres éditeurs de vitesse. La partie compétition fait dans le classique : on doit aller vite, mais aussi marquer des points en réalisant des figures. Il y aura un mode 2 joueurs en écran splité. A noter qu'il y a tout de même quelques innovations : on peut composer son perso (homme ou femme), l'habiller et l'équiper avec des planches et des vêtements de marque ! Le clou est très certainement le mode Story, dans lequel on incarne un pro du snowboard écumant les pistes. On pourra même élaborer un clip vidéo regroupant ses exploits ! La réalisation semble, à ce stade du développement, d'un niveau honnête, reste à voir ce que mitonnent les équipes des éditeurs concurrents.

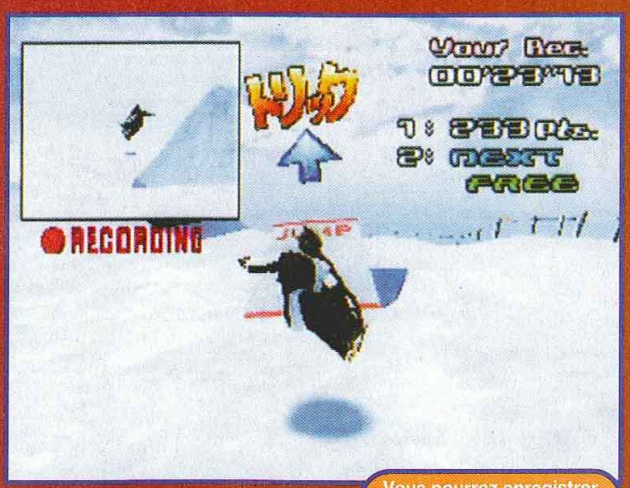
PLAYSTATION

● Capcom/Février

Sauter de haut permet d'exécuter de belles figures.

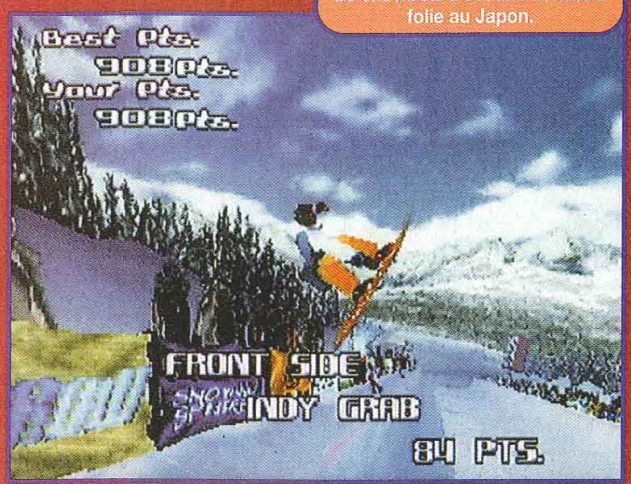
On pourra réaliser des sortes de clips vidéo.

Le Repaly se fait sous divers angles.



Vous pourrez enregistrer votre course.

Le snowboard est une véritable folie au Japon.



Un mode permet d'étudier les figures.

Tricky Slider annonce une avalanche de jeux du même genre.

Créer son clip demande un peu d'entraînement.

Re
NEU
recycle ware PARI
2, rue Pierre-L
75001 Paris
Tél. 01 42 36 2
recycle ware ANT
27, avenue de la
92160 Antony
Tél. 01 46 74 0
recycle ware PONTA
Centre Comm
77340 Pontault-
Tél. 01 60 18 19
NE BI
Recyclewa
IMPORT
vos ancien
l'ensemble
IMPORT
Adidas Powe
Tekken
Adidas P. Soc
Alien Trilogy
Com. & Conq
Crash Bandic
Dest. Derby
Die Hard Tril
Doom
Fade to Black
ISS Pro
Legacy of Ke
MicroMachine
NBA Live 98
IMPORT
Mario 64
Extreme G
Wave Race
Turok
Plus et
** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/09/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 06/11/98.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 400 titres sur PlayStation, et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON
Centre Commercial Hyper-Montesson
78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

TAVERNY NOUVEAU
Centre Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny

THIONVILLE NOUVEAU
Centre Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny

PARLY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

BEAU-SEVRAN NOUVEAU
Centre Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran

MARSEILLE NOUVEAU
19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28

ECHIROLLES NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour
38431 Echirolles

LYON
C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Rayman	99 F	Need for Speed 2	129 F	Nightmare Creat.	169 F	Sim City 2000	199 F
Tekken	79 F	**Road Rash**	**99 F**	**Oddworld**	**129 F**	Nuclear Strike	169 F	**Theme Hospital**	**199 F**
Adidas P. Soc. 97	99 F	Pandemonium	99 F	Boucliers de Quet.	149 F	Wipe Out 2097	169 F	**Total NBA 98**	**199 F**
Alien Trilogy	99 F	**Porsche Chall.**	**99 F**	Cité des Enf. Perdus	149 F	Worms	169 F	**V-Ball**	**199 F**
Com. & Conquer	**99 F**	Rapid Racer	99 F	Cool Boarders	149 F	**WLS'98**	**169 F**	Ace Combat 2	219 F
Crash Bandicoot	99 F	Resident Evil	99 F	**Fighting Force**	**149 F**	**Adidas Power 98**	**199 F**	**Resident Evil 2**	**219 F**
Dest. Derby 2	99 F	Soviet Strike	99 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	**Alerte Rouge**	**199 F**	Bomberman	249 F
Die Hard Trilogy	99 F	Syndicate Wars	99 F	**Soul Blade**	**149 F**	**Buster Move 3D**	**199 F**	**Heart of Dark.**	**249 F**
Doom	99 F	**Tekken 2**	**99 F**	**Tomb Raider 2**	**149 F**	**Coupe du M. 98**	**199 F**	**Jeremy McGrath**	**249 F**
Fade to Black	99 F	Tomb Raider	99 F	Warkraft 2	149 F	**Dead or Alive**	**199 F**	**Klonoa**	**249 F**
ISS Pro	99 F	**V-Rally**	**99 F**	**Crash Band. 2**	**169 F**	**FIFA En route...**	**199 F**	Lucky Luke	249 F
Legacy of Kain	**99 F**	Croc	129 F	Deathtrap Dung.	169 F	**Men in Black**	**199 F**	Marvel Super Her.	249 F
MicroMachine V3	99 F	Duke Nukem	129 F	Diablo	169 F	**Need for Speed 3**	**199 F**	**Vigilante 8**	**249 F**
NBA Live 98	99 F	Formula One 97	129 F	**Final Fantazy 7**	**169 F**	**Rallye Champ.**	**199 F**	**War Games**	**249 F**

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Lamborghini	139 F	MRC	149 F	Diddy Kong	169 F	Coupe du Monde	249 F
Extreme G	129 F	F1 64	149 F	Nagano	149 F	Yoshi's Island	199 F	Golden Eyes	249 F
Wave Race	129 F	**ISS 64**	**149 F**	Pilot Wings	149 F	Starwars	219 F	Snow Board Kids	249 F
Turok	129 F	Mario Kart	199 F	Quake	149 F	FIFA 98	229 F	Banjo Kazooie	269 F

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/09/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents, en date du 06/11/98.

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Power Stone

"Tout le monde peut le faire, on peut tout faire", annonce l'éditeur Capcom au sujet de son Power Stone. Une initiative bienvenue qui vise à gommer son image d'éditeur "pour otakus".

Tout est simple dans Power Stone : trois boutons pour trois commandes (Jump, Punch, Kick) et pas de garde, donc pas de temps mort. Votre salut réside dans la fuite ou dans l'utilisation intelligente du décor, tout en 3D avec une modélisation très complexe. On y trouve une foule d'éléments utilisables (des caisses, des lampadaires...) ainsi que des pièges ! En jouant sur une combinaison de touches (Punch & Kick), on peut utiliser les objets, les transporter, les briser, les ouvrir, les projeter, etc. La gestion de la 3D est quasi analogique, et permet des mouvements libres. On peut grimper le long d'un poteau, monter sur le toit, utiliser les murs, sauter sur une table...

Dans chaque stage, il y a des Power Stones. En en réunissant trois, on peut décupler ses forces ou se transformer. On accède alors à des attaques ultimes très spectaculaires. La réalisation est de haut niveau ; on n'a encore jamais vu de telles textures sur Dreamcast ! Malgré la complexité de la modélisation, l'animation est annoncée en 60 images par seconde, sans oublier la gestion en temps réel des effets spéciaux et des multiples sources de lumière. Le jeu va sortir au début d'année en arcade sur la Naomi (on parle de février) puis rapidement sur la console (avril, paraît-il). On l'attend de pied ferme !

DREAMCAST

Capcom/Avril 99

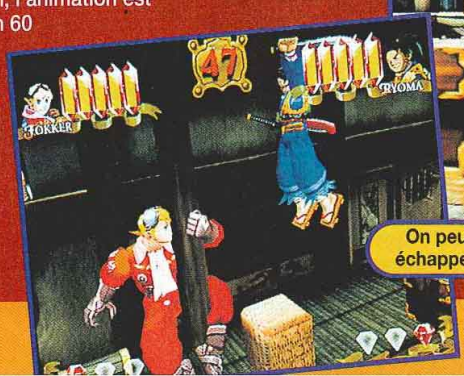
Course-poursuite sur les toits !

Wangtang est devenu un "Super Sayajin" !

Certai

La transform ne dure qu'un

Le niveau de réalisation est prometteur !



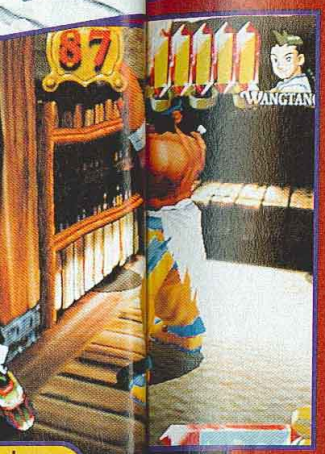
On peut grimper pour échapper à l'adversaire.

UN, DEUX, TROIS

En réunissant trois Power Stones, les persos peuvent acquérir des pouvoirs ultimes.

Ayame se lance dans une partie de saute-mouton... avec la caisse !

Certains persos sont armés !



devenu yajin" !

La transformation ne dure qu'un temps.

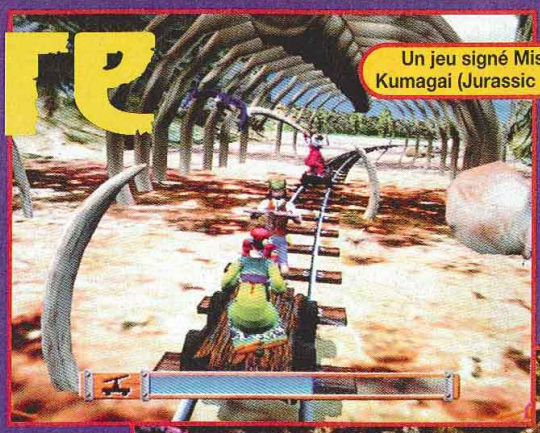
Lequel des deux décrochera la Power Stone en premier ?

BONNE PIOCHE !

Il n'y a pas de trésor dans ce coffre, mais en l'ouvrant Jokker y découvrira un revolver !

Magical Truck Adventure

Amis du rail et des Shadocks, Sega a pensé à vous, en vous proposant un jeu très physique. Eh oui, ce coup-ci vous devrez pomper, pomper, pomper...



Un jeu signé Miss Mie Kumagai (Jurassic Park 2) !

On embarque sur une sorte de chariot que l'on doit mettre en mouvement en pompant à l'aide d'un levier (salut les Shadocks !). Evidemment, suivant le rythme appliqué, on va plus ou moins vite. Une pédale permet de basculer le véhicule sur un côté (gauche ou droite) ou de faire un saut pour éviter les obstacles sur la voie. Le challenge réside dans le jeu à 2, chacun des joueurs s'occupant d'un côté du chariot ! Ainsi, s'il faut éviter un élément sur la droite de la voie, le joueur de gauche devra basculer le bolide sur son côté en appuyant sur sa pédale. Pour le saut, il faut que les deux pédales soient actionnées en même temps ; la maîtrise du rythme prend ici toute son importance. Au niveau du jeu, vous serez confronté à des ennemis identifiés (un second chariot qui veut votre peau), à des menaces diverses (éléphants, dinosaures, requins, etc.) ou à des obstacles inclus dans chaque niveau. Le jeu en comprend avec des embranchements pour un système proposant quatre fins. Le design général donne dans la fantaisie et visuellement, c'est du grand spectacle !

Sautez par-dessus cette plante carnivore.

Le passage du château est magnifique !

ARCADE

AM3/15 déc.

L'ennemi est juste devant vous !

Evitez les éléphants par la gauche !

Le requin détruit la voie !

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

MONTPELLIER
CENTRE COMMERCIAL
AUCHAN PLEIN SUD
34470 PEROLS
TÉL: 04 67 64 05 00
LUNDI AU VENDREDI 9H30-20H
SAMEDI 9H30-20H30

PARLY 2
CENTRE COMMERCIAL
78150 LE CHESNAY
TÉL: 01 39 55 19 20
LUNDI 10H-20H
MARDI AU VENDREDI 11H-22H
SAMEDI 10H-20H

ST QUENTIN YVELINES
ESPACE ST QUENTIN
78885 ST QUENTIN
TÉL: 01 30 57 13 43
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

CERGY 3 FONTAINES
CENTRE COMMERCIAL
95003 CERGY PONTOISE
TÉL: 01 30 75 95 42
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 10H-20H

LILLE (59800)
GRAND PLACE
TÉL: 03 20 13 92 92
LUNDI AU SAMEDI 10H-19H30

VAL THOIRY GENEVE
CENTRE COMMERCIAL
01710 THOIRY
TÉL: 04 50 20 86 06
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

TRENTE FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 300 FRANCS OU

50 FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 500 FRANCS
HORS CONSOLE SUR PRÉSENTATION DE CE BON.

VALABLE JUSQU'AU 25 DÉCEMBRE 1998

CE CHÈQUE DE RÉDUCTION EST VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS GAME'S ET VENTE PAR CORRESPONDANCE.
OFFRE NON CUMULABLE AVEC D'AUTRE BON DE RÉDUCTION.

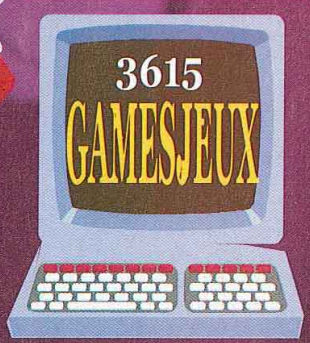
AMIENS (80000)
CENTRE COMMERCIAL
HALLES DE BEFFROI
TÉL: 03 22 91 73 33
LUNDI AU VENDREDI 10H-19H30
SAMEDI 9H-19H30

LENS (62300)
BOULEVARD BASLY
TÉL: 03 21 70 01 47
LUNDI AU VENDREDI 10H-12H30/13H30-19H
SAMEDI 10H-20H

REIMS (51000)
15, RUE DE L'ETAPE
TÉL: 03 26 88 24 20
LUNDI 14H-19H
MARDI AU VENDREDI 10H-12H30/14H-19H
SAMEDI 10H-19H

DOUAI (59500)
39, RUE ST JACQUES
TÉL: 03 27 97 07 71
LUNDI AU SAMEDI 9H30-12H/14H-19H

VENTE PAR CORRESPONDANCE
RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX
TÉL: 03 20 90 72 32
FAX: 03 20 90 72 23
LUNDI AU SAMEDI 8H30-19H30



POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT, UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A GAME'S VPC

RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT*	TOTAL A PAYER

CEE, DOM-TOM : CARTOUCHES : 40 FRS / CONSOLES : 90 FRS

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
AGE : ..... TÉLÉPHONE : ..... SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :

JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN

MODE DE PAIEMENT : ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° .....
LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : ...../..... SIGNATURE :

Buggy Heat

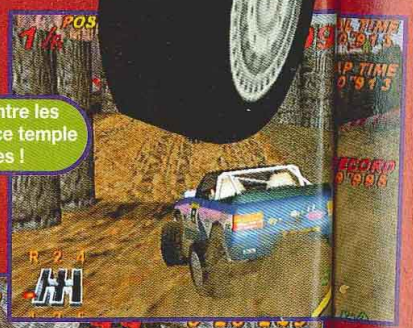
Oubliez l'aérodynamique, les stands et le hurlement des V10 ; dans Buggy Heat, il est question de force brute, de sable et de grosses roues crantées.

DREAMCAST

● CRI/Mars 99

L'aspect esthétique de ses voitures mis à part, Buggy Heat semble assez sympa. Le développement est déjà bien avancé, et le résultat se révèle déjà d'un excellent niveau même si la jouabilité n'est pas encore testable. Qu'en est-il du jeu à proprement parlé ? Vous pilotez un buggy à travers de vastes paysages au relief trompeur. La vitesse est importante, mais ce n'est pas le facteur déterminant. Les dunes de sable, bosses ou rivières sont autant de difficultés à aborder avec prudence. Un pilote virtuel, à l'intelligence artificielle élevée, enregistrera votre comportement routier au fil des courses. Vous le sauvegardez sur le VM et pourrez ensuite affronter un ami dans un mode de course automatique dans lequel aucun des deux joueurs n'interviendra. En effet, les deux pilotes virtuels se tireront la bourre en reproduisant les styles de conduite de leurs propriétaires. Impressionnant ! On peut choisir d'afficher un écran qui montre le passage des vitesses et les mouvements de volant du pilote. Les pros de la conduite y trouveront une source d'infos très utile. Autrement, on retrouve les modes habituels : Championship, Time Attack, Training et VS (en écran splité). En se positionnant dans la catégorie rallye-raid, Buggy Heat veut éviter l'affrontement avec Sega Rally 2. Vous en saurez plus dès qu'on aura testé sa jouabilité, soit prochainement.

Le sable et la mer vous ralentiront.

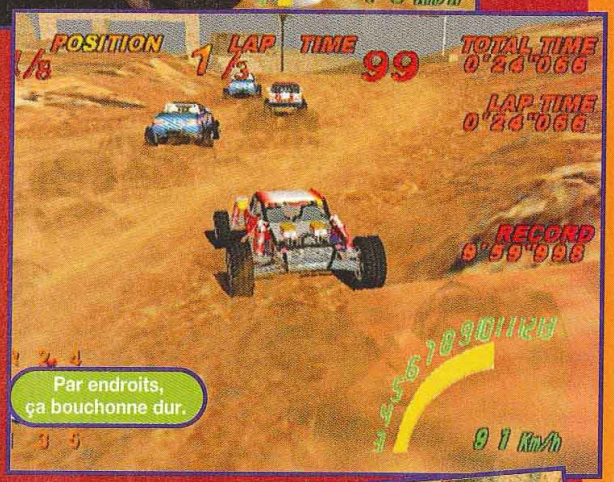


Slalomez entre les colonnes de ce temple en ruines !

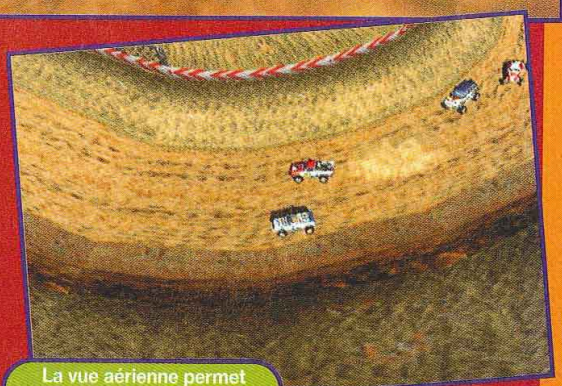
L'effet de suspension est très sympa.

On retrouve habituelles genre de

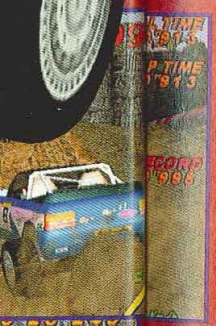
Le niveau de détail est élevé !



Par endroits, ça bouchonne dur.

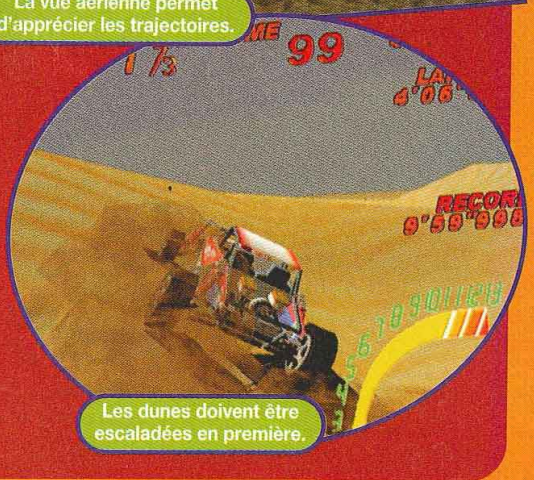


La vue aérienne permet d'apprécier les trajectoires.



et de suspensio
st très sympa.

On retrouve les vues habituelles dans ce genre de titre.



Les dunes doivent être escaladées en première.

L.A. Machineguns

Après une longue absence, l'AM3 est de retour avec la suite de Gun Blade N.Y. Mais, cette fois, c'est Los Angeles qu'il faudra protéger !

La puissante organisation terroriste RAM a pris le contrôle de la quasi-totalité de la côte ouest américaine. À bord de votre bolide futuriste, vous devrez la déloger et rétablir l'ordre. L'AM3 n'a pas fait dans la dentelle en produisant ici un pur jeu de défoulement. Pas question de finasser : on tire dans le tas ! OK, il y a des civils, mais bon... Vos rafales criblent la ville et certains éléments des décors explosent. L'ennemi se déplace de manière intelligente en esquivant, si possible, vos tirs. Le Model 3 (nouvelle évolution 2.1) gère comme d'habitude le tout avec aisance, un excellent rendu (textures fines et colorées) et une 3D complexe. Quant, à l'action, c'est à peu près la même chose que Blade N.Y., si ce n'est qu'il s'agit cette fois-ci de combats aériens. Le jeu compte cinq niveaux. On peut sélectionner son niveau de départ (excepté le dernier). Enfin, la borne est bourrée de haut-parleurs de grave, histoire de vous secouer les puces !

Explosez-moi tout ça !

La ville complexe se voit jusqu'à l'horizon.

L'organisation terroriste RAM refait parler d'elle !

Voilà à quoi ressemble votre monture.

L'interface rappelle celle de Virtua Cop 2.

ARCADE

● Sega AM3/Déc.

Aero Dancing featuring Blue Impulse

Première simulation de vol sur Dreamcast, Aero Dancing vous propose d'incarner un pilote de voltige aérienne.

En mettant en scène la patrouille japonaise "Blue Impulse", Aero Dancing se propose de vous familiariser avec le maniement d'un avion supersonique. A la manière de Pilot Wings 64, point de missiles ni de canons, tout est dans la technique de vol. Vous survolez des zones diverses (mer, montagne, plaine, ville). Une dizaine d'appareils sont disponibles et chacun requiert un maniement spécifique. Tous les boutons du pad sont gérés afin d'intégrer un maximum de fonctions. Une bonne vingtaine d'acrobaties aériennes vous attendent dans le mode Story. Pendant le vol en formation, la voix du chef d'escadrille vous donne le tempo. CRI, l'auteur de Virtual On sur Saturn, est responsable des outils de développement de la Dreamcast. Sa programmation n'a donc aucun secret, et le développeur en a profité pour mettre au point une technique révolutionnaire de compression du son. Avec un rapport quatre fois supérieur à la normale, pour une perte ridicule en qualité, ce système permet de stocker en mémoire un grand nombre d'échantillons sonores. On peut ainsi jouer de la musique ou des effets audio (gérés en mémoire) en temps réel, tout en accédant à d'autres données (polygones, textures...). Le CD-Rom agit alors en "Multistream", une sorte d'accès multiples et simultanés (Sonic l'utilise). Enfin, il y a aussi un mode Multijoueur sur un seul et même écran. Quand les joueurs sortent de la formation, le jeu produit un zoom arrière avec une certaine limite. On vous rappelle que le but du jeu est de réaliser des acrobaties en groupe et non tout seul dans son coin !

L'animation est criante de réalisme !

Il n'y a toujours pas de pilote dans l'avion !

Tokyo s'étend à perte de vue.

Les quatre joueurs volent ensemble et se voient.

Surtout, pas de bombes pour le barrage...

DREAMCAST

CRI/Février

Athena

SNK se décide à innover en sortant de ses séries habituelles. Cette fois-ci, l'éditeur s'attaque au jeu d'aventure 3D sur Playstation, le tout saupoudré d'une légère touche d'horreur.

Athena est une jeune et jolie lycéenne en jupette qui va se trouver impliquée dans une série d'événements étranges. Peu à peu, la réalité s'efface et la jeune fille plonge dans une sorte de monde parallèle. Elle découvrira à l'occasion qui elle est en vérité. L'héroïne, tout comme les décors, sont en 3D. Le concept est identique à celui de Bio Hazard (Parasite Eve en France). Les angles de caméra changent en fonction de la position de la jeune fille.

Bien sûr, vous serez amené à rencontrer d'autres personnages qu'il faudra savoir approcher. Vous pourrez également utiliser un objet, parler tout simplement ou recourir à vos capacités psychiques. En effet, Athena va progressivement comprendre qu'elle est dotée de pouvoirs surnaturels, qui lui seront utiles pour communiquer ou demander de l'aide. A l'heure actuelle, SNK finalise le scénario. Dès que c'est fait, on vous tient au courant.

Le jeu débute au lycée qui est désert...

En haut à droite : une boussole 3D vous aide.

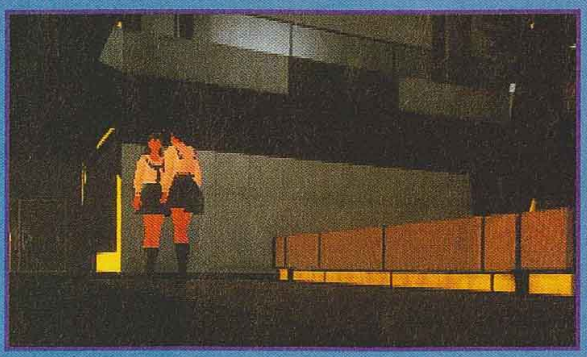
Le lissage Gouraud efface les arrêtes des polygones.

PLAYSTATION

● SNK/Début 99

3D TEMPS RÉEL !

Les événements forts sont ponctués par des films en 3D temps réel.



Difintel - Micro

+ DE 140 MAGASINS

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !

01 Bellay	01300	04 79 81 00 34	25 Pontarlier	25300	03 81 39 81 81	45 Orléans	45000	02 38 62 76 76	69 Lyon (Bonnel	69008	04 72 78 60 84	83 Toulon	83000	04 94 91 17 91	SUISSE :
01 Bourg en Bresse	01000	04 74 23 13 54	25 Montbéliard	25200	03 81 94 17 09	47 Agen	47000	05 53 77 36 39	69 Villefranche/Saône	69400	04 74 07 11 90	84 Carpentras	84200	04 90 60 10 11	Avenue Mervi n°14 022 300 17 27
01 Ferney Voltaire	01210	04 50 40 43 43	26 Valence	26000	04 75 78 09 68	47 Agen 2	47000	05 53 77 28 06	71 Macon	71000	03 85 39 09 52	84 Orange	84100	04 90 34 47 13	Rue du Rhone 46, La Tête dans les nuages 022 310 63 64
02 Soissons	02200	03 23 59 18 18	27 Le Neubourg	27110	02 32 07 00 35	47 Villeneuve sur Lot	47300	05 53 36 16 44	71 Montceau-Les-Mines	71300	03 85 57 29 49	84 Valreas	84600	04 90 28 12 00	43, Rue de Lyon - 1203 Genève 022 340 37 37
05 Gap	05000	04 92 52 72 74	28 Chartres	28000	02 37 36 44 22	51 Chalons-en-Champ	51000	03 26 68 49 48	71 Le Creusot	71200	03 85 55 08 02	86 Poitiers	86000	05 49 41 77 45	ESPAGNE :
06 Mandelieu	06210	04 93 93 54 33	28 Chateaudun	28200	02 37 44 92 00	51 Maurupt-Le-Grand	51400	03 26 66 49 49	72 Le Mans	72000	02 43 82 68 14	87 Limoges	87000	05 55 33 74 43	Barcelone : Centro Comercial Al Campo - San Bol
07 Annonay	07100	04 75 32 42 53	30 Ales	30100	04 66 52 44 66	54 Nancy	54000	03 83 30 45 67	73 Chambery	73000	04 79 62 27 22	89 Auxerre	89000	03 86 72 95 60	Madrid 1 - Madrid 2 - Valencia - Castalsdefels
11 Carcassonne	11000	04 68 25 47 95	31 Fenouillet	31150	05 61 70 81 05	55 Verdun	55100	03 29 86 78 08	74 Annecy	74000	04 50 52 86 02	91 St Geneviève du Bois	91250	01 60 75 93 00	
13 Aix-en-Provence	13090	04 42 20 67 18	33 Arcachon	33120	05 56 83 58 23	56 Vannes	56000	02 97 47 40 78	75 Paris 17ème	75017	01 47 64 15 96	92 Neuilly-sur-seine	92200	01 47 45 17 92	
13 Istres	13800	04 42 56 31 95	33 Bordeaux	33000	05 56 79 05 52	56 Lorient	56100	02 97 64 08 57	76 Rouen	76100	02 35 73 68 50	92 Levallois Perret	92300	01 47 48 05 93	
13 Salons-de-Provence	13300	04 90 56 62 30	33 Libourne	33500	05 57 25 08 85	56 Lorient	56100	02 97 35 08 91	77 Chelles	77500	01 64 21 85 44	93 Bagnolet	93170	01 49 72 74 01	
14 Deauville	14800	02 31 51 00 99	34 Agde	34300	04 67 21 32 71	57 Forbach	57600	03 87 88 67 16	77 Fontainebleau	77300	01 60 71 91 14	93 Livry Gargan	93190	01 43 30 24 25	
14 Caen	14000	02 31 85 59 00	35 Fougères	35300	02 99 94 21 09	57 Metz	57000	03 87 74 65 70	77 Meaux	77100	01 64 34 29 08	93 Tremblay-en-France	93290	01 49 63 19 93	
14 Honfleur	14600	02 31 89 75 00	37 Tours	37000	02 47 75 50 01	57 Thionville	57100	03 82 53 88 81	77 Nemours	77140	05 53 77 28 08	93 Villemomble	93250	01 48 55 21 69	
14 Lisieux	14100	02 31 63 07 77	38 Grenoble	38100	04 76 09 26 68	60 Beauvais	60000	03 44 48 33 60	77 Pontault Combault	77340	01 60 29 53 76	94 Cachan	92230	01 47 40 08 15	
15 Aurillac	15000	04 71 43 56 56	38 Bourgoin	38300	04 74 43 29 53	61 Alençon	61000	02 33 26 11 00	78 Elancourt	78990	01 30 13 87 30	94 Champigny	94500	01 48 81 10 16	
17 Royan	17200	05 53 77 28 08	38 Grenoble	38100	04 76 43 27 93	61 L'Aigle	61300	02 33 24 27 00	78 Maisons Laffitte	78600	01 39 62 48 34	94 Chennevières/Marny 2	94220	01 43 78 69 30	
17 Saintes	17100	05 46 93 51 75	38 Voiron	38500	04 76 67 46 95	62 Calais	62100	03 21 19 07 09	78 Montigny-le-Bretonneux	78180	01 39 44 06 76	94 Maison Alfort	94700	01 48 93 35 14	
19 Brive	19100	05 55 24 47 87	39 Dole	39100	03 84 72 68 67	62 Lens	62300	03 21 78 75 40	78 Poissy	78340	01 30 06 06 88	95 Argenteuil	95100	01 30 76 17 17	
21 Dijon	21000	03 80 70 15 79	39 Lons Le Saunier	39000	03 84 24 41 59	64 Biarritz	64200	05 59 24 39 07	78 Parteney	79200	05 49 94 10 27	95 Sarcelles	95200	01 39 92 47 16	
22 Loudéac	22600	02 96 66 02 05	40 Dax	40100	05 58 56 29 03	65 Lourdes	65100	05 62 42 30 68	81 Albi	81000	05 63 49 02 99	97 Guyanne		05 53 77 28 08	
24 Bergerac	24100	05 53 77 28 08	42 St Etienne	42000	04 77 49 00 89	66 Perpignan	66000	04 68 35 54 98	81 Castres	81100	05 63 35 19 85	97 Fort de France	97200	05 96 70 79 67	
24 Périgueux	24000	05 53 53 55 54	44 Nantes (Orvault)	44700	02 40 59 53 00	67 Haguenau	67500	03 88 63 88 36	83 St Raphael	83700	04 94 82 22 00	98 Nouméa	98800	00 687 26 43 34	

ITALIE : • Turin.

PORTUGAL : • Lisbonne.

OUVERTURES PROCHAINES :

• Lyon • Royan • Sablé • Tulle • Bergerac • Rodez • Soissons • Digoin • Challans • Le Puy-en-Velay • Nemours • La Rochelle • Roubaix • Versailles • Chauny • Vandoeuvre • Menton • Romans • Fos sur mer • Guyanne • Draguignan • Arles.

BELGIQUE : • Mons.

Frame Gride

Connu pour sa série King's Field et fort du succès d'Armored Core (Playstation), From Software se penche à son tour sur la nouvelle console de Sega. Pour la plus grande joie des amateurs de robots.

Frame Gride est très proche de Virtual On. Deux robots s'affrontent dans une sorte d'arène en 3D avec une gestion libre des déplacements (commandes analogiques). Le jeu propose quatre scénarios, quatre routes séparées menant à une conclusion commune. La dimension RPG n'a pas été oubliée avec une carte 2D qui affiche les chemins disponibles. Vous choisissez votre destination et vous affrontez les ennemis qui s'y trouvent (un peu comme dans Ace Combat). Vos adversaires se déclinent en deux genres : les soldats et les commandants. Ces derniers tiennent le rôle de boss de niveau, et vous en croiserez pas moins de neuf tout au long de l'aventure. Endommagé ou détruit, un ennemi laissera deux types d'items au sol : Element Sphere (pièces détachées) et Material (matière première). Et ce n'est pas tout, car suivant le type d'ennemi (soldat ou commandant), les Element Sphere et les Material se divisent à nouveau entre les standards et d'autres plus rares. En collectant ces précieux bonus, vous améliorez votre robot ainsi que son armement. Les pièces détachées sont de résistance variable (légère, normale, lourde) et se présentent sous cinq formes (bras, jambes, tête, torse et armes). Il est également possible de mettre la main sur des Liberate Stones que vous pourrez incorporer à votre robot dans quatre compartiments à l'arrière. Chacun d'eux influe sur le robot : nature élémentaire (feu, eau, terre, vent), pouvoirs spéciaux (quatre en tout), spécifications (vie, résistance, vitesse...). Suivant la nature élémentaire des adversaires, les dégâts qui vous seront infligés seront plus ou moins importants. Enfin, les pouvoirs spéciaux vous permettent de porter un coup décisif ou de renverser une situation périlleuse. Frame Gride gère le VM ; vous pourrez ainsi sauvegarder votre robot afin d'affronter un ami. Le jeu possède en effet un mode 2 joueurs sur écran splité.

L'ennemi balance un pouvoir spécial !

Vos réacteurs soulèvent des gerbes d'eau.

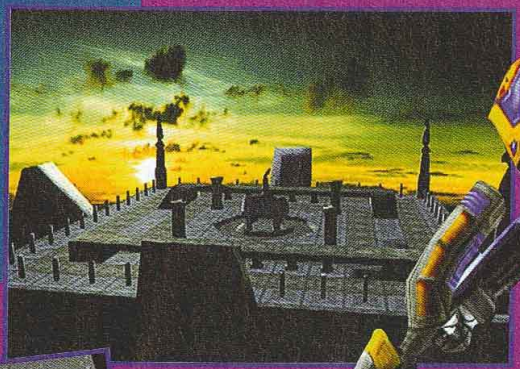
Un schéma montre les dommages.

DREAMCAST

From S./Début 99

IN/OUT

Le jeu propose de multiples niveaux en intérieur comme en extérieur.



Le bouclier fait office de garde.

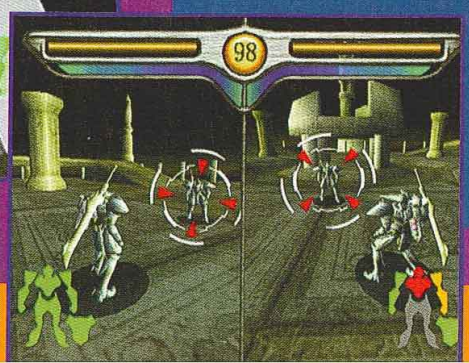
Vous venez d'éviter un rayon géant !

Le corps à corps est parfois inévitable.

L'ennemi peut se cacher dans le feuillage.

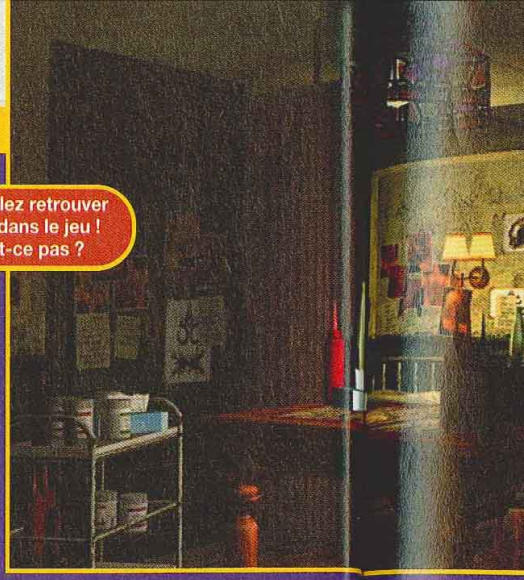
LA BASTON À DEUX

Le mode 2 joueurs se déroule sur un écran splité sans perte de vitesse importante.



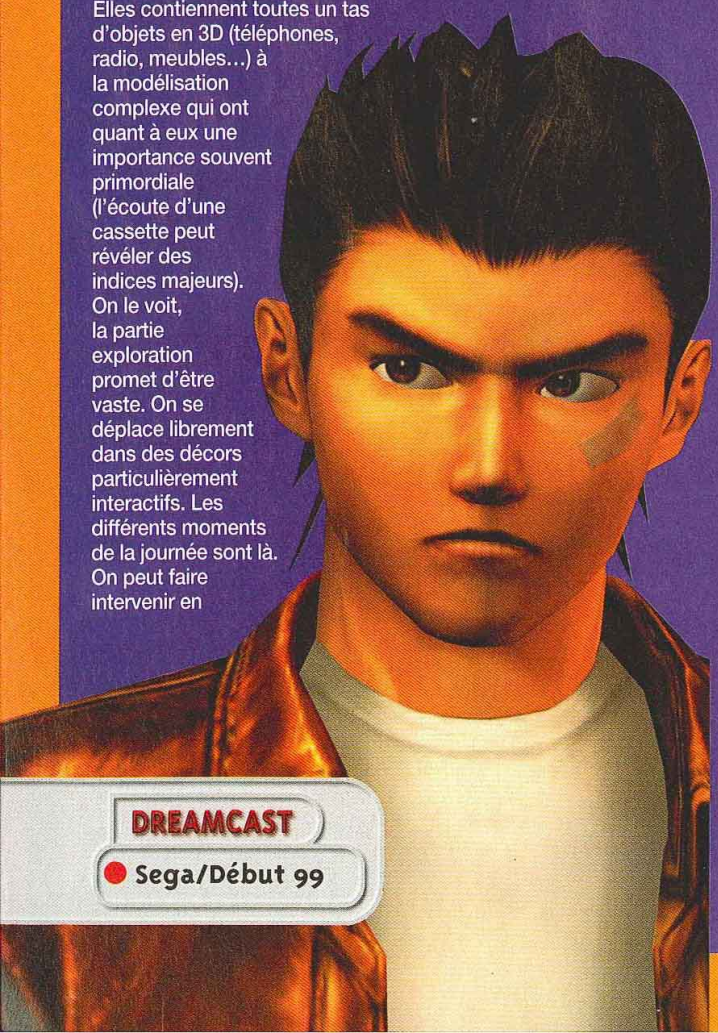
Shenmue

Anciennement présenté sous le titre Project Berkley ou VF RPG, ce nouveau projet de Sega sur Dreamcast signe le grand retour de Yu Suzuki, ex-patron de l'AM2.



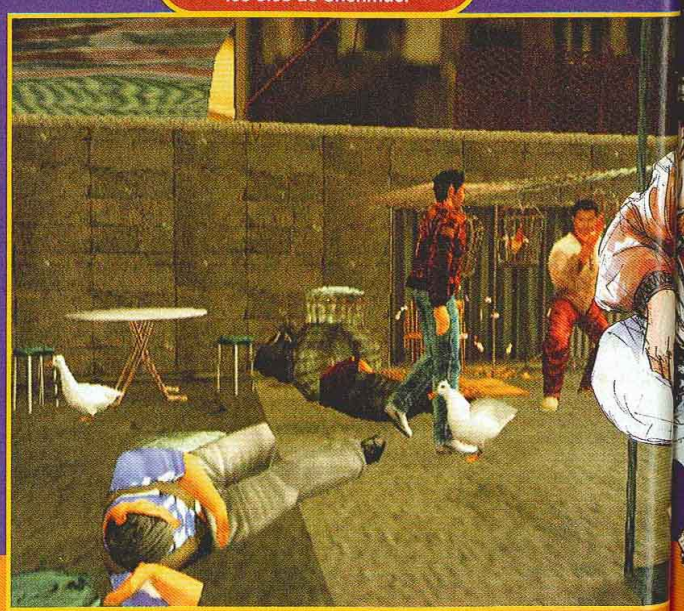
Et dire que vous allez retrouver ce décor tel quel dans le jeu ! Grandiose, n'est-ce pas ?

Le voile est enfin levé sur l'un des jeux les plus mystérieux de Sega. D'une inspiration très chinoise (si chère à Yu Suzuki), Shenmue nous plonge dans un monde en 3D incroyable, avec un immense souci du détail : on ne compte pas moins de 1 200 pièces différentes ! Toutes ne sont pas cruciales pour l'intrigue, mais elles participent de la volonté de réalisme total de l'ensemble. Elles contiennent toutes un tas d'objets en 3D (téléphones, radio, meubles...) à la modélisation complexe qui ont quant à eux une importance souvent primordiale (l'écoute d'une cassette peut révéler des indices majeurs). On le voit, la partie exploration promet d'être vaste. On se déplace librement dans des décors particulièrement interactifs. Les différents moments de la journée sont là. On peut faire intervenir en temps réel toutes les conditions climatiques possibles. Bien sûr, tous les effets spéciaux imaginables (lumières, ombres, explosions...) sont au rendez-vous. Et comme dans tout bon jeu d'aventure, on va à la rencontre de personnages dont le nombre dépasserait les trois cents ! Utilisant le fameux programme de compression sonore de CRI, tous les dialogues sont parlés. Les mouvements des personnes et les animaux ont bénéficié d'une Motion Capture de très grande qualité issue de VF3. Les mouvements de caméra et autres effets visuels sont le fruit de photographes et cinéastes confirmés. Désireux de pousser le réalisme jusqu'au bout, Yu Suzuki a introduit un système qui vous obligera à gagner de l'argent afin de pouvoir subvenir à vos besoins (déplacements, nourriture, hébergement...). Vous aurez le choix entre travailler ou vous adonner aux jeux d'argent ! La réalisation technique atteint des sommets, et Yu Suzuki a voulu en faire profiter tous les types de joueurs. Aussi, il a développé une interface (baptisée Quick Timer Event) qui se présente sous la forme d'icônes d'action. Il faudra en sélectionner une dans un temps imparti lors des moments importants de l'aventure afin de décider de la suite. De même, lors des combats, le QTE Battle propose trois commandes basiques. On appuie sur le bouton correspondant et l'action se déclenche. Pas de temps morts donc, et une simplicité accessible à tous. Toujours dans le souci de plaire à tout type de public, Shenmue propose deux modes de jeu : Player Mode et Movie Mode. Dans le premier, on voit le monde du jeu à travers les yeux du héros. Le second propose des vues extérieures de votre personnage avec des changements d'angles de caméra.



La neige fait p... la visibilité est ... mais les person... des traces ...

On connaissait les poules dans Zelda, voici maintenant les oies de Shenmue.



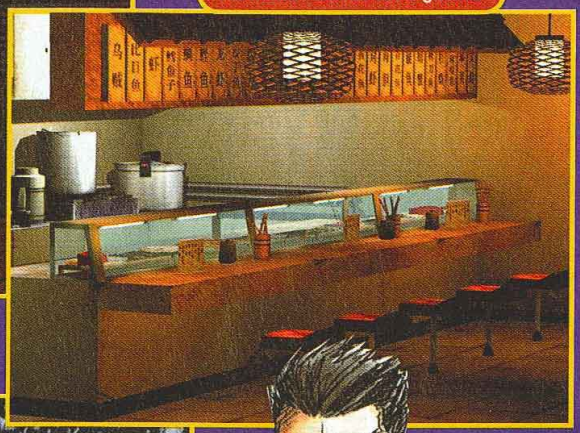
DREAMCAST

Sega/Début 99

YU S...

Pour ceux ... rappelons ... le père de ... légende de ... parmi lesqu... Burner, S... GP, G... Virtu... hor... d... a...

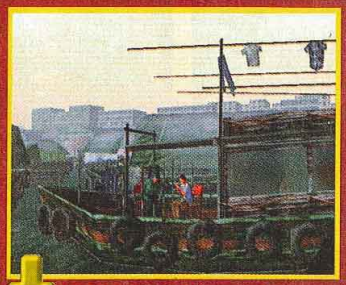
Au menu : sushis et riz gluant.



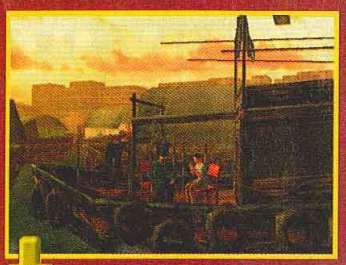
La neige fait partie du jeu : la visibilité est moins bonne, mais les personnages laissent des traces sur le sol !

DE L'INFLUENCE DU TEMPS

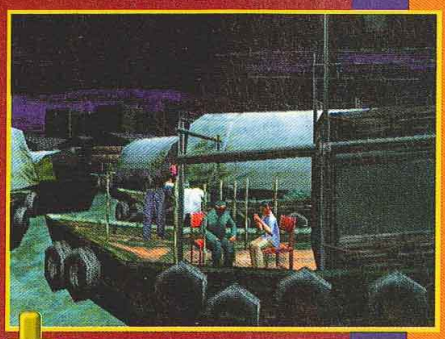
Comme dans Zelda Ocarina of Time sur Nintendo 64, le temps joue un rôle important dans Shenmue. Certains évènements n'auront lieu que durant le jour, d'autres, uniquement la nuit. Sachez aussi que les conditions atmosphériques sont gérées en temps réel et qu'il est parfaitement possible de passer deux fois au même endroit à différents moments, sans qu'il fasse le même temps ! Pluie, brouillard, neige... il y en aura pour tous les goûts.



La baie durant la journée.



Le même lieu sous un coucher de soleil rougeoyant.



La nuit est tombée sur la baie.

YU SUZUKI

Pour ceux qui l'ignoreraient, rappelons que Yu Suzuki est le père de nombreux titres de légende de l'histoire du jeu vidéo, parmi lesquelles : Out Run, After Burner, Space Harrier, Monaco GP, G-Loc, Virtua Racing, Virtua Fighter... Bref, cet homme a marqué Sega de son empreinte et, après une longue période à la tête de l'AM2, il revient à ses premières amours, la réalisation de jeux vidéo.

Ce laboratoire regorge de produits dopants chers à nos ami sportif.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

EXCLUSIVITÉ(1) DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

LA CARTE MEMOIRE (1 mega) COLLECTOR "LARA CROFT"

HIT

LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, UN HIT INCONTOURNABLE *PSX*

SERIE LIMITE

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — La Carte DOCKID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

TOP

Après avoir échoué deux fois dans son projet de destruction du monde, le docteur Néo Cortex pense qu'il n'existe désormais qu'une seule solution : LE VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS ! *PSX*

HIT

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation *PSX*

STATUETTE Lara Croft (Résine - 37cm) DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LORIENT 2 CENTER
Centre Commercial Continent (voir minitel)

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

NEVERS CENTER
Galerie de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

LA ROCHE SUR YON CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52

SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.74.13.56

LORIENT CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73

MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

BARENTIN CENTER
Galerie Carrefour
C/Cial du Mesnil Roux
02.35.91.98.88

VANNES CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60

ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE
CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

AUTUN
10 bis, rue Guérin
03.85.52.85.53

MONTARGIS
7 bis, rue de l'ancien Palais
02.38.98.00.67

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN	NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE		Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2	NOUVEAU	(consulter le minitel)
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD	NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NEVERS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.46.70.35.89
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

IFANE COMPO 04 72 76 06 11

DUAL
CONSOLE
+ 1 MANETTE
ANALOGIQUE
VIBRANTE

NEW

Un réalisme encore jamais at
la simulation automobile. Gr
réel.

Plus rapide que jamais, les
lent sur 64 bits.

SI VOUS AV
VOTRE VILL

Notre concept de p
Europe dans des ce
modernes, mobilier
SI VOUS AVEZ UN PROJET O
INTER DEAL Gr

* Selon le stock des magasins, l'état
Offre valable dans la limite des stock
(1) Promotions et conditions valables

OFFRE!!! SPÉCIALE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

3000 PORTE MONNAIE OFFERTS POUR L'ACHAT D'UN JEU

TOP

Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : Plus complet, plus jouable, plus beau, l'après Coupe du Monde ne fait que commencer ! PSX

DUAL PACK CONSOLE PLAYSTATION + 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE 790F

PlayStation

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Incarnez Solid Snake, un espion hors norme, dans un univers en 3D et en haute résolution. Action, stratégie et tactique seront les clés de votre réussite ! PSX

NEW

3615 CODE AAAGAMES *MSE, 2,23f/mn

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE AAAGAMES(2)

(2)MSE, 2,23f/mn

TOP

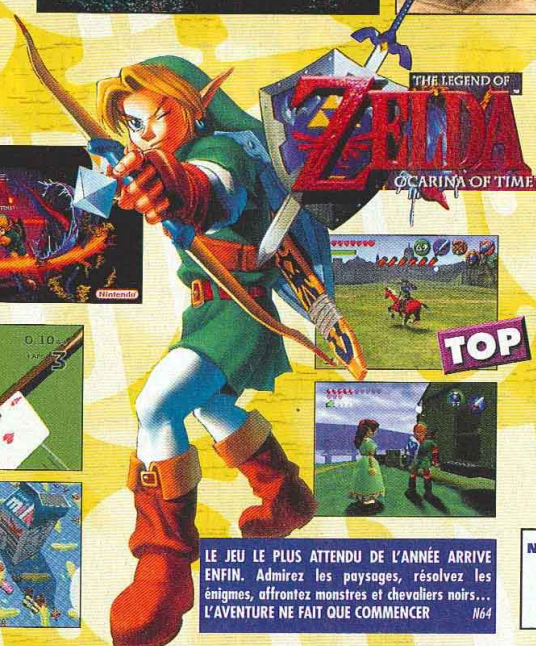
Le jeu le plus puissant de la Nintendo 64 arrive enfin. Des décors merveilleux et une multitude d'innovations comme une chasse à l'homme. Les dinosaures ont intérêt à rester caché. N64

NEW

Manœuvrez les vaisseaux de la Trilogie Star War et attaquez l'Empire. Que la force soit avec toi, Luke !!! N64

NEW

Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la simulation automobile. Graphisme en 3D en temps réel. PSX/N64



TOP

LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs... L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER N64

HIT

Plus rapide que jamais, les mini bolides déboulent sur 64 bits. N64

NINTENDO64

MARIO PAK CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64 790F

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées
(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

NEWS

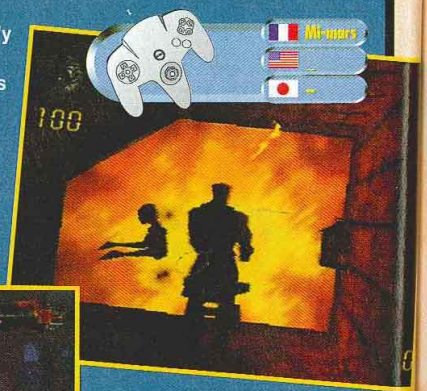
La rançon de la gloire

ZELDA : PHÉNOMÉNAL !

Plus qu'une ruée, c'est un véritable raz-de-marée humain qui s'est déversé sur Zelda, le jour de sa sortie en France, le 11décembre. Nintendo avait approvisionné les boutiques à raison de 80 000 pièces chacune, et évidemment cela a tout juste suffi à répondre à la demande de la première matinée... Nous avons eu droit, et ce n'est rien de moins qu'une première, à des files d'attente devant certains magasins parisiens. Eh oui ! Et on vous passe les larmes de bonheur versées par certains... Mais l'euphorie n'a pas été partagée pour tout le monde. En effet, la majorité des distributeurs européens et certains consommateurs repartis les mains vides ont fait "grise mine" devant le peu d'exemplaires disponibles. Le gros des commandes est effectivement parti chez nos amis japonais ou américains, en rupture de stock quasi permanente. Pour exemple, Nintendo US, qui tablait sur un million de Zelda en un mois et demi, devrait réussir à en vendre plus de trois millions sur la même période. C'est donc le marché européen qui a été lésé... Reste que Nintendo s'est empressé de réapprovisionner les distributeurd : 120 000 pièces ont déboulé la semaine suivant la sortie de la machine,sont 50 000 attendues pour la mi-janvier, et 100 000 fin janvier. Cela n'a évidemment pas empêché les ventes aux enchères ; un exemplaire de Zelda se serait arraché à 2 500 francs ! Ni le fait que de nombreux passionnés ont dû passer leur Noël sans Zelda... Trop triste...

Duke Nukem Zero Hour

Le "Duke is back" dans une aventure qui ressemble à s'y méprendre aux ébats récemment découverts sur Playstation dans Duke Nukem Time To Kill. Le jeu vous propose en effet de balader dans différentes époques un personnage vu de dos à la manière de Lara dans Tomb Raider. Une vingtaine de niveaux composent cette cartouche, compatible avec le Memory Expansion Pak de Nintendo, et évidemment, ça blaste à tout va. Les armes sont proposées à foison et l'humour des situations et des costumes est toujours de mise. And now... Who want some ?



BIZNESS

■ **Trois millions.** La barre des trois millions de Playstation vient d'être dépassée ! Avec un ratio de cinq titrespar console vendue, les titres PS représentent plus de 80% du marché du jeu vidéo. En France, Sony confirme sa position de leader avec plus de 75 % du marché du jeu vidéo (hors portables). Tomb Raider III, MediEvil, FIFA 99, Crash Bandicoot 3, L'Exode d'Abe, Tekken 3, Spyro The Dragon et Cool Boarders 3 se sont vendus à plus de 200 000 exemplaires. *(Sources : Sony Comp. Ent.)*

As

destiné au
qu'il dépas
nombreux
de nos deu
phases de
Le jeu com
revue les g
les camps

Bug

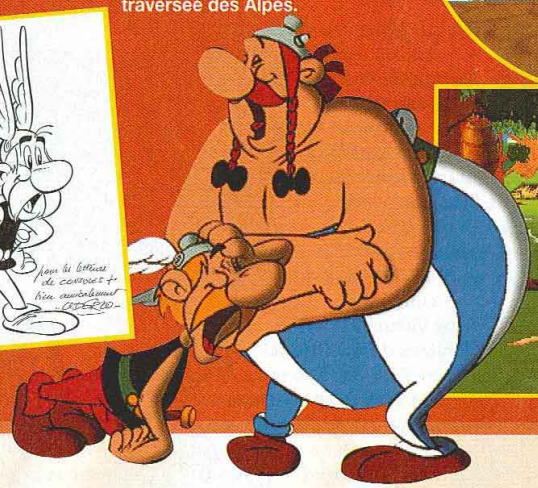
TOM
VÉR

Tomb Raider
baladeuses et a
mais là, on peut
sous peine d'av
et c'est pourtan
Tomb Raider III.
les ruines du Te
paraît : ceux qui
dans la pièce co
revenir plus tard
ouvertes. Ils se
les utilisateurs P
différents bugs,
joueurs Playstati
maison de Lara".
spécifique. On se
testeurs pour ne

Astérix

fin fev

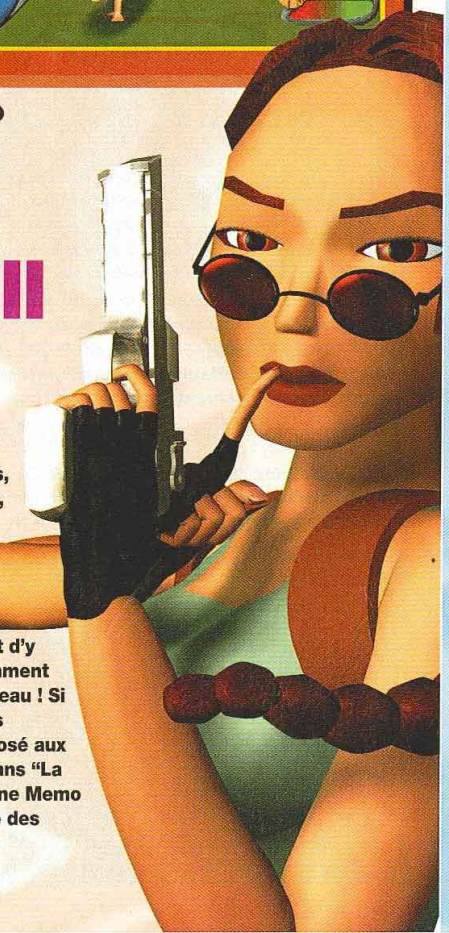
Dinfogrames a pris le parti de rester fidèle à l'esprit de la bédé, et évidemment, ça donne un cartoon destiné aux plus jeunes. L'originalitéde ce titre tient à ce qu'il dépasse le genre plates-formes grâce à de nombreux jeux annexes qui viennent égayer l'avancée de nos deux compères. On y découvre même des phases de stratégie à la Risk au détour des niveaux. Le jeu compte sept mondes spécifiques qui passent en revue les grands voyages des deux Gaulois, à savoir les camps romains, les repaires de pirates ou encore la traversée des Alpes.



Bug

TOMB RAIDER III VÉROLÉ

Tomb Raider nous avait déjà habitués aux caméras baladeuses et aux bugs d'affichage aussi divers qu'impromptus, mais là, on peut se retrouver carrément bloqué dans un niveau, sous peine d'avoir sauvegardé ! Ça, on ne connaissait pas, et c'est pourtant le lot de nombre d'utilisateurs de Tomb Raider III. En effet, le deuxième niveau du jeu, les ruines du Temple, est plus dangereux qu'il n'y paraît : ceux qui ont eu la bonne idée de sauvegarder dans la pièce comportant une statue au sommet d'une pente et d'y revenir plus tard, ne peuvent plus franchir les portes précédemment ouvertes. Ils se retrouvent donc dans l'incapacité de finir le niveau ! Si les utilisateurs PC ont eu droit à une "rustine" pour corriger les différents bugs, rien n'a été (et ne sera, du fait du format) proposé aux joueurs Playstation. Il semblerait qu'un bug similaire sévisse dans "La maison de Lara". Mieux vaut ne pas y sauvegarder ou utiliser une Memo spécifique. On se permet de rappeler à Core Design qu'il existe des testeurs pour ne pas laisser passer ce genre de bourdes...



INTERNATIONAL

■ **Zelda (bis).** Nintendo US ne doit pas en revenir : Zelda a généré quelque150 millions de dollars (2,5 millions de pièces environ vendues au début janvier), soit 35 millions de dollars de plus que la production cinématographique de Disney "A Bug's Life", la plus rentable du moment. Preuve que, côté gros sous, le jeu vidéo n'a plus rien à envier au cinéma.

■ **Zelda (ter).** La meilleure vente de l'année au Japon (toutes consoles confondues), totalise à la fin décembre 1,3 million d'exemplaires vendus (dont 385 000 dès le premier jour !).

■ **Hard nippon.** A propos des ventes de hardwares sur les deux semaines qui ont suivi le lancement de la Dreamcast, voici les chiffres : 84 000 Saturn (Sega écoule ses stocks en sortant des jeux pour otakus !), 106 000 Playstation, 110 000 Dreamcast (compte tenu des stocks, les résultats sont honorables) et 270 000 Nintendo 64 (vive Zelda !). Evidemment, les autres titresN64 ont suivi...

■ **Catas nipponnes.** Les plus gros bides de cette fin d'année au Japon sont sur Playstation : Libero Grande 75 000 pièces (Namco en est vert !), Ehrgheiz atteint péniblement les 160 000 unités et Crash Bandicoot 3 (LE jeu sur lequel Sony comptait pour la fin de l'année) 290 000 exemplaires. Ridge Racer Type 4 atteint les 490 000 ex. Namco tablait sur le million...

■ **Les grands gagnants.** C'est évidemment Zelda qui enterre tout le monde au Japon. Pikachu Genki Dechu, ne se débrouille pas mal non plus (500 000 pièces) !

BABEL WEB

■ **MAME 0.34 EN VERSION FINALE.** L'émulateur Mame, qui permet de faire fonctionner plus de mille jeux d'arcade, est enfin disponible en version finalisée. La version 0.34 (1.6 Mo environ, Dos, Windows 95/98 et Mac OS) permettra à tous les possesseurs de PC ou de Mac de s'essayer à des titres mythiques comme Pac Man ou Ghost'n Goblins, ainsi qu'à des jeux plus récents tels Mortal Kombat 4 ou Samurai Shodown 3. Les performances de l'émulateur dépendent évidemment de la puissance de votre ordinateur. Un Macintosh G3 ou un Pentium II sont recommandés pour profiter au mieux de ces jeux d'arcade. Vous trouverez votre bonheur sur www.davesclassics.com (PC et Mac) ou sur www.emulation.net (Mac uniquement).

■ **NINTENDO 64 ÉMU.** Les émulateurs N64 commencent eux aussi à apparaître. On en compte principalement trois, qui fonctionnent uniquement sur PC : Nemu 64 (281 ko, version 0.008), Nincest 64 (61 ko, version 0.05), Project Unreality (184 ko, version 0.04a-1). Leur qualité varie énormément, mais ils ont un point commun : aucun jeu ne fonctionne correctement ! Au mieux, votre PC (quelle que soit sa puissance) affichera péniblement deux images par seconde... Laborieux ! Plus d'infos dès que de nouvelles versions seront disponibles.

■ **SITE DÉDIÉ AUX ÉMULATEURS.** Daves Classics n'est pas le seul site intéressant où trouver des émulateurs pour son ordinateur. Le site www.retrogames.com propose, en plus des émulateurs, bon nombre de Rom de jeux. Ce site dispose notamment d'une base impressionnante de titres Neo Geo. Fans de SNK, vous allez être comblés.

Le Connectix Virtual Game Station (Mac)

SONY SE MAC...

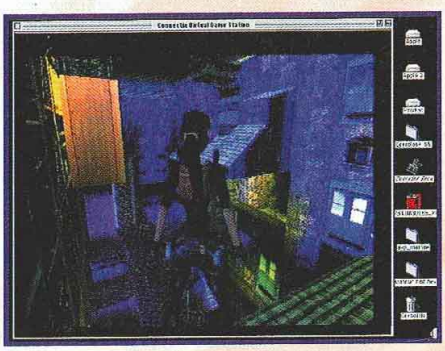
Lors du Macworld de San Francisco, la grand-messe des possesseurs de Macintosh, qui s'est déroulé du 5 au 8 janvier dernier, Apple a officiellement déclaré qu'un émulateur Playstation était désormais disponible sur Macintosh.

● L'annonce a fait l'effet d'une bombe et s'est rapidement répandue sur le Net. Vous imaginiez-vous un instant jouer à des jeux Playstation sur votre Mac ? Le rêve devient donc réalité. Présenté au salon et annoncé au prix de $49.90 (un peu moins de 300 francs, soit 45,7 euros), il ne tourne que sur les Macintosh G3, tel l'iMac, et utilise pleinement les capacités de la carte vidéo ATI Rage LG 128 des G3.
Le Connectix Virtual Game Station, c'est le nom de cet émulateur, fonctionne en software, sans ajout de cartes ni de périphériques spécifiques. Connectix est bien connu des amateurs de la Pomme : on lui doit notamment Virtual PC (un émulateur PC pour Mac) et de nombreux utilitaires de qualité, tel que Ram Doubler, Speed Doubler ou encore Surf Express.

Pour l'instant, seule la version américaine du Connectix Virtual Game Station est disponible, ce qui signifie que seuls les jeux américains peuvent être "émulés". On attend donc avec impatience une version européenne de ce produit. Pour utiliser au mieux les jeux Playstation US sur son Mac, Connectix recommande un G3 à 266 MHz. Il y a quelque temps, une telle machine coûtait encore plus que cher. Depuis le 6 janvier dernier, l'apparition de la nouvelle gamme de produits Apple est disponible à des prix très attractifs. Côté Grand Public, l'iMac 233 MHz passe à 7 500 francs environ, et le modèle à 266 MHz est vendu à peine plus de 8 800 francs. Apple devient enfin raisonnable. Connectix estime que 98 % des jeux Playstation fonctionnent de manière impeccable avec cet émulateur, cependant, quelques ralentissements peuvent se faire sentir sur les titres les plus récents.

Une bonne surprise pour Sony

Le plus étonnant, c'est que cet émulateur n'est pas le fruit d'un accord entre Apple et Sony. Contacté par téléphone, Sony, passé la surprise de la sortie d'un tel produit, se déclare plutôt satisfait. Le contraire eût été étonnant : Sony gagne de l'argent essentiellement avec la vente de jeux et non avec la vente de la Playstation elle-même. Le lancement, l'été dernier, de l'iMac a permis à Apple de relancer la marque auprès du grand public : il se vend un iMac toutes les 15 secondes dans le monde et c'est aussi l'ordinateur le plus vendu en France durant les trois derniers mois. Le parc de Macintosh iMac installé à travers le monde s'élève à quelque 800 000 unités... De quoi conforter les ventes de jeux Playstation et assurer la pérennité de Sony dans le domaine du jeu vidéo pour de longs mois encore. Pour plus d'infos sur cet émulateur, allez faire un tour sur le Net à cette adresse : virtualgamestation.com
(C'est pas ça qui va accélérer la productivité de Niiico.)

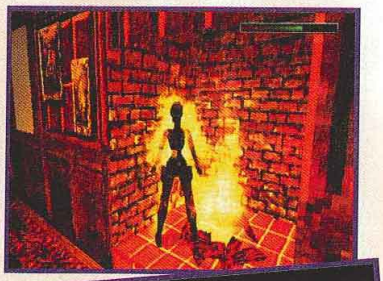


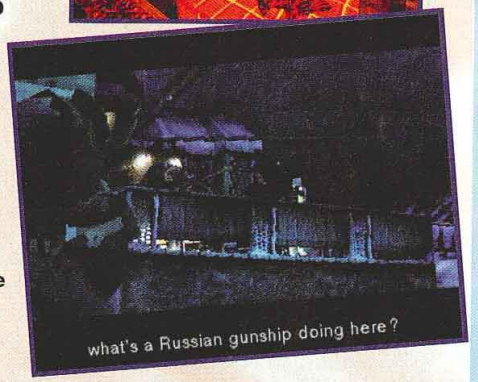
Le PSEmu Pro (PC)

SONY S'ÉMULE AUSSI SUR PC !

L'annonce fracassante de Connectix et de son émulateur Playstation pour Macintosh ne doit pas rendre jaloux les possesseurs de PC. Depuis le mois dernier, un émulateur Playstation est disponible pour tous ceux qui ont un PC. PSEmu Pro n'en est qu'à ses débuts, mais il est déjà très prometteur.

● La plupart des jeux que nous avons testés avec cet émulateur fonctionnent parfaitement, malgré quelques défauts d'affichage sur certains titres. L'originalité de PSEmu Pro tient à son utilisation de la technologie des Plugin, des programmes indépendants de l'émulateur et qui viennent le compléter. N'importe qui, à condition de maîtriser la programmation, peut développer ses propres drivers (ou Plugin) pour les proposer ensuite aux utilisateurs d'Internet. Ces Plugin permettent ainsi d'optimiser la qualité de l'émulateur. On trouve donc des programmes pour émuler la manette sur le clavier, pour émuler le pistolet avec la souris ou encore pour émuler Direct 3D rendant ainsi les graphismes plus "propres".





Ça coûte combien ?

Cet émulateur est absolument gratuit et peut être téléchargé sur le site suivant : **www.psemu.com**.
Deux versions sont proposées (toutes deux tournent sous Windows 95/98), mais il est recommandé de charger la version qui ne pèse que 500 ko environ.
Pour fonctionner, PSEmu Pro nécessite de posséder le Bios de la Playstation, qui reste la propriété de Sony. Comme la loi le stipule, vous n'êtes autorisé à disposer de ce Bios que durant 24 heures sur votre PC et uniquement si vous avez une Playstation. Passé ce délai, vous devez détruire ce Bios en l'effaçant de votre disque dur.
Une fois l'émulateur lancé, une fenêtre apparaît vous proposant de faire les différents réglages des drivers (ou Plugin) en fonction de votre matériel . C'est le moment le plus délicat des opérations. Un coup d'œil sur le fichier "Read me" qui se trouve avec l'émulateur vous aidera dans vos choix. Pour faciliter la configuration des paramètres, il existe un utilitaire pratique : PSSwitch (disponible sur le site **http://home.tonline.de/home/PeteBernert/**). Il vous permet d'enregistrer les configurations de chaque jeu Playstation et de les utiliser par la suite en "double cliquant" simplement sur l'icône appropriée. Une fois les réglages de base effectués, il suffit de mettre un jeu Playstation dans le lecteur de CD-Rom et de jouer ! Avantage : le PSEmu Pro reconnaît tous les types de CD Playstation : américains, japonais ou européens.
Une bonne configuration (Pentium II, 64 Mo de Ram, carte vidéo SVGA avec au moins 4 Mo de VRam, et carte sonore 16 bits) est nécessaire pour apprécier au mieux les jeux.

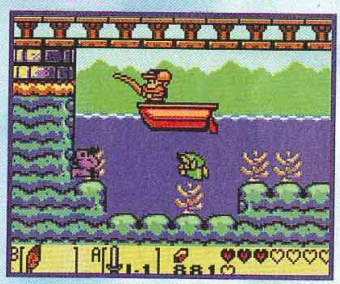
PSSwitch permet d'enregistrer ses configurations.

TABLEAU COMPARATIF DES DEUX ÉMULATEURS

Emulateur	Machine	Puissance mini	Jeux supportés/prix	Fiabilité
CVGS	Power Mac	G3 233 MHz	US/$49.90	5/5
PSEmu Pro	PC	MMX 166	Multistandard/gratuit	3/5

BABEL WEB 2.0

■ **La Game Boy Couleur sur PC.** Le D-Boy est le premier émulateur Game Boy Couleur à voir le jour. Peu gourmand en mémoire et rapide à télécharger (un peu plus de 500 ko) le D-Boy se révèle très rapide et d'une grande simplicité d'utilisation. Attention, cet émulateur ne fonctionne que sous Dos ! Le système de sauvegarde est également disponible dans les jeux prévus à cet effet. Pensez simplement à appuyer sur "Esc" pour sauvegarder vos parties. Seul problème : les jeux. Il est en effet très difficile de se procurer les Rom des titres Game Boy Couleur... Découvrez D-Boy, comme d'habitude, sur www.davesclassics.com



■ **Magazine On-line.** Les magazines On-line sont nombreux sur le Net, mais généralement en anglais. Du coup ça fait du bien de trouver des sites de qualité en français et mis à jour quotidiennement.
www.overgame.com est de ceux-là. Que ce soit sur PC ou bien sur console, l'info vous est servie chaude tous les matins (manquent juste les croissants). Le site propose aussi des forums de discussion en ligne (chat) ainsi que des pages de tips et des tests de jeux de bonne qualité.
Les possesseurs de PC amateurs de nouveautés y trouveront les dernières démos de jeux disponibles.
Tout le monde il est beau, tout le monde il est heureux !

SORTIES

■ **Cross Ridge.** Sony France vient d'annoncer les sorties françaises de Rally X 2 (prononcez Rally Cross 2) en mars et de Ridge Racer type 4 en avril. Il est loin le temps où les jeux de Namco tombaient pendant six mois/un an dans une Warp Zone avant de sortir en version officielle. On ne va pas s'en plaindre, mais on est curieux de connaître les raisons d'un tel empressement.

■ **Smash !** Le très attendu Mario All Star Smash Brothers (voir C+84) sortira le 21 janvier au Japon. Rappelons que cette cartouche de 128 Mb met en scène les personnages de Mario dans un jeu de combat en 3D.

■ **Donkey Kong 64.** Enfin... voici enfin la preuve que la version 64 bits du mythique Donkey Kong est bien en cours de développement chez Rare. L'image est parue dans le numéro de janvier de "Nintendo Power" (magazine officiel américain de Nintendo US). Aucune info n'a filtré, mais ça ne devrait pas tarder. Ceux que ça intéresse surveilleront le site internet de Rare : **www.rareware.com**

Micromachines 64 Turbo

Mars
NC
NC

Avec ses quatre ports manettes de base et un certain Mario Kart, la N64 a choisi son créneau : la convivialité. L'arrivée sur cette console de Micromachines était donc logique, puisque tout l'intérêt de ce titre réside dans son mode Multijoueur. La version N64 a évidemment gardé cet esprit et, mis à part la modélisation en 3D des décors et des voitures, son principe est calqué sur les précédentes versions. Les courses sont toujours vues du dessus, 32 types de véhicules se partagent la vedette (avec des Turbos jusqu'à la puissance 5 !), et on dénombre 48 environnements de conduite différents. Les conducteurs du dimanche qui sortent de l'écran sont éliminés. Imaginez le délire : on peut jouer jusqu'à huit joueurs (deux par pad !). Bourrées d'embûches (traces de confiture, miettes de pain, flaques de lait, assiettes et autres objets insolites), les courses donnent lieu à de franches rigolades. Codemasters a aussi ajouté une option Ecole de conduite, pour maîtriser les dérapages et mieux pousser les adversaires dans les "ravins". Préparez les pads !

Bizness

GT, SUR LES CHAPEAUX DE ROUES

● **Le développeur de Destruction Derby, Reflections Interactive, vient de trouver acquéreur. GT Interactive a en effet déboursé environ 13,5 millions de dollars (plus de 80 millions de francs) pour que Reflections rejoigne le pôle de développeurs maison de GT (Oddworld Inhabitants, Bootprint Entertainment, Cavedog Entertainment, Humongous Entertainment et SingleTrac). L'éditeur d'Abe et de Duke pourra ainsi sortir le très attendu Driver sur Playstation et PC dans quelques mois (Work In Progress dans notre prochain numéro). Mais la firme ne s'est pas arrêtée en si bon chemin : elle a récupéré les droits de distribution des jeux PC de Sega outre-Atlantique et vient de s'offrir les services de Legend Entertainment (un développeur PC chargé de réaliser Unreal II). L'année commence donc sur les chapeaux de roues chez GT Interactive qui regroupe pas moins de sept développeurs de talent dans son team et touche sans distinction au milieu de la console et du PC.**

Monaco GP 2

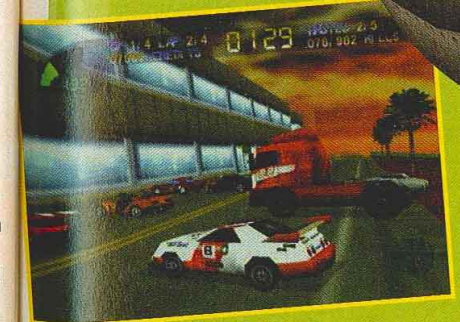
Ubi Soft a décidé de jouer dans la cour des grands en adaptant son Monaco GP Racing Simulation 2 sur Playstation et Nintendo 64. Si les pilotes et les écuries officiels de la F1 ne sont pas représentés, les options ou les paramétrages en revanche sont particulièrement complets, et le réalisme de la conduite très poussé. Pas moins de seize courses sont au programme, avec des pilotes et des écuries ayant chacun leurs forces et leurs faiblesses. Les règles de conduite de la formule 1 sont scrupuleusement respectées, et, fin du fin, les paramètres à l'écran (comme le niveau d'essence, l'état du véhicule, lestracés...) sont nombreux tout en restant discrets. Si la jouabilité tient la route, ce Monaco GP 2 s'annonce particulièrement prometteur. A suivre.

Gran Turismo 2

ON PREND (PRESQUE) LES MÊMES...

Gran Turismo 2 a été dévoilé au Japon le 15 décembre dernier en privé. Voici les quelques informations que nous avons pu glaner en attendant de vous montrer des images. Le jeu est désormais destiné à un public plus "mondial", avec des courses et des voitures américaines et européennes. Il vient chasser sur les terres de Sega Rally 2, avec un circuit africain et un autre à Monaco. L'équipe en charge du jeu souhaite inclure environ 300 modèles pour être en mesure de concurrencer l'excellent Ridge Racer Type 4 de Namco. Mais à ce sujet SCEI n'est pas au bout de ses peines, car la plupart de ces licences sont détenues par Sega, qui profite de l'occasion pour prendre sa revanche après l'épisode Porsche. Le jeu tire évidemment pleinement partie de l'OS spécial développé pour le premier Gran Turismo, lequel permet aux développeurs de produire une voiture (modélisation, rendu et comportement routier) en une semaine. Il suffit de rentrer des données chiffrées pour que la machine calcule la forme et la jouabilité du bolide toute seule ! Premières images le mois prochain.

Carmageddon



Oups ! Le mois dernier, nous vous annoncions la publication des premières images des versions Playstation et Nintendo 64 de Carmageddon. Or, vous vous serez sans doute rendu compte que seule la photo Playstation est parue (le coupable a été châtié). Pour nous faire pardonner, voici l'image manquante de cet épisode qui regroupera les deux versions sorties sur PC. Comme annoncé, le jeu est gore à souhait. Il propose un mode Multijoueur et la possiblité de booster ses véhicules.

DREAMCAST

■ **L'IMPORT INTERDIT.** Sega va suivre les traces de Konami et Nintendo concernant l'import de la Dreamcast, à savoir sanctionner les magasins qui la proposeront en version japonaise. Si aucune action n'a été intentée jusqu'à présent, une lettre envoyée à certaines enseignes parisiennes stipule que "l'importation et/ou la vente (de Dreamcast jap en Europe, NDLR) est une atteinte aux droits de Sega" et que la société "prendra toutes les mesures nécessaires envers les contrevenants". Bigre...

■ **RETARDS.** C'est officiel Sega Rally 2 sera retardé à une date encore inconnue (courant 99). Le problème ? Le jeu en réseau n'a pas été optimisé et Sega compte beaucoup sur cet aspect de l'œuvre. Au rang des rumeurs, on notera que Climax Landers serait également repoussé au 10 juin au lieu du 25 février. De même, la simulation de pêche Get Bass (dont l'ouverture était fixée à l'été 99) serait repoussé à "courant 99". Ce qui posera pas de problème, les pêcheurs étant, on le sait, des gens patients. En revanche, Blue Stinger sortira le 25 mars au Japon...

■ **DREAMCAST DANS LA TOILE.** La société KDD, spécialisée dans les télécommunications internationales, vient d'annoncer un partenariat avec Sega, permettant au hérisson de devenir fournisseur d'accès. Selon Sega, sur les 150 000 utilisateurs de Dreamcast, 40 000 profiteraient des capacités réseau de la console. *(source : Nihon Keizai Shimbun)*

■ **EN ATTENDANT D2.** Warp remet le couvert avec Real Sound qu'il adapte à présent sur Dreamcast, après la Saturn. Ce jeu a la particularité de n'offrir aucun graphismes. En effet, il est destiné aux aveugles. Ce second volet devrait amplement tirer partie des possibilités de type AC-3 (son en 3D) de la machine.

+ PRODUITS

G-Police Street Wear. Diesel et Psygnosis viennent d'annoncer un partenariat visant à promouvoir G-Police 2. Le deal est simple : Diesel crée une ligne de vêtements à l'image des G-Police et installe des démos du soft dans ses magasins, et Psygnosis fait de la pub pour Diesel dans le jeu à sortir en avril. Simple, propre, efficace. A méditer.

• **GI-Joe next gen.** Le phénomène est récent et reste logiquement plutôt confidentiel en France : les jouets à l'image de héros de jeux vidéo sont en train de faire un véritable carton aux States. Chaque sortie de nouvelle mouture de jeu est accompagnée, quelques semaines plus tard, de jouets à l'effigie des héros. On citera en vrac, les statuettes de Lara Croft, les persos animés de Turok, Mario Kart (en photo), Crash Bandicoot, et très bientôt ceux tirés de Metal Gear (en février ou mars). Les plus fanatiques trouveront quelques-unes de ces figurines dans des magasins spécialisés et pourront également se tourner vers des grandes enseignes telles Virgin, qui commercialisait récemment des jouets importés relatifs à Resident Evil. A noter que la majorité de ces figurines sont chères (environ 150 francs, soit 22,8 euros) mais de bonne facture pour la plupart.

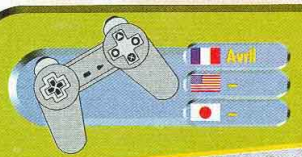
Bilan

GAME ONE FAIT SON NID

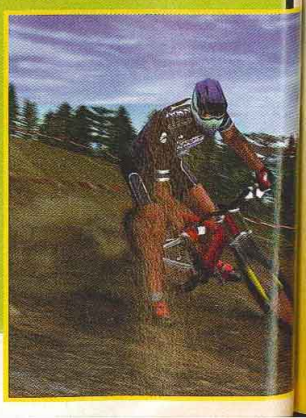
Lancée lors du salon de l'E.C.T.S. à Londres en septembre dernier, Game One, la première chaîne de télévision consacrée aux jeux vidéo et diffusée exclusivement sur Canal Satellite et Numéricâble, poursuit son bonhomme de chemin.

Après quelques mois de fonctionnement, nous avons contacté Patrick Giordano, responsable des programmes, afin qu'il nous fasse un rapide bilan de l'année écoulée. Sa réponse est aussi courte que précise : "Positif ! Nous avons réussi le lancement de la chaîne. Nous avons réussi également à tenir et à présenter des programmes cohérents, tout en innovant puisque Game One est la seule chaîne de télé dont les programmes sont entièrement consacrés aux jeux vidéo". Comme Game One est loin de posséder les budgets d'autres chaînes thématiques, sa prochaine étape sera de créer de nouveaux rendez-vous et de proposer une grille de programmes toujours plus riche pour cette nouvelle année. A l'heure actuelle, une journée type se déroule de la manière suivante : des news sont diffusées à chaque heure de la journée, présentées alternativement en français par Ness et en anglais par Mirabelle. Un best of des news de la semaine, d'une durée de 57 minutes, est programmé le samedi, trois fois dans la journée. Suivent Level One, qui présente les premiers instants d'un jeu, le top anglais, le top français et Warzone, regroupant plusieurs thèmes selon les émissions (sport, musique, BD, cinéma...). Enfin, on trouve entre ces différents rendez-vous, des clips de jeux vidéo (séquences cinématiques ou images de jeux à proprement parler). En ce début d'année 99, Game One propose des week-ends spéciaux, consacrés à un thème particulier, comme la sortie d'un jeu important ou la tenue d'un salon tel l'E3, par exemple. Parfois, des artistes viennent parler à l'antenne de leur passion commune : les jeux vidéo. Game One, comme l'oiseau, petit à petit, fait son nid.

NO FEAR DOWNHILL...



La première simulation entièrement dédiée au VTT, No Fear Downhill Mountain Biking (z'ont pas plus court en stock ?!), sortira donc en avril chez Codemasters. Entièrement consacré à ce sport extrême, No Fear mettra en scène les plus grands champions et permettra de chevaucher des VTT sur plus d'une vingtaine de circuits, répartis un peu partout dans le monde (le désert marocain, les volcans japonais...). Autre bonne nouvelle, apprenez que les VTT peuvent être boostés (pneus, cadre, freins, suspensions) grâce à l'argent récolté lors des courses. Et, autre annonce alléchante, l'éditeur soutient mordicus que les belles images présentées ici sont bien issues de la version Playstation ! Si c'est le cas (ce dont nous doutons), Gran Turismo n'a qu'à bien se tenir !



NOUV
PlayS
ABSOLUTE FOOTBALL
ALUNDRA
BREATH OF FIRE 3
BUST A GROOVE PAC
CAESAR PALACE 2
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS VENG
COOL BOARDER 3
COUPE DU MONDE 9
DUKE NUK. TIME TO
EARTH WORM JIM 3D
FIFA SOCCER 99
FORMULA ONE 98
GRAN TOURISMO
ISS PRO 98
KNOCK OUT KINGS
MEDIEVIL
MORTAL KOMBAT 4
NBA LIVE 99
NHL HOCKEY 99
NINJA
O.D.T
ODDWORLD EXODUS
PARASITE EVE (US)
POINT BLANK
POINT BLANK + GUN
RED ALERT MISS. TESL
RIVAL SCHOOL
SPYRO LE DRAGON
TEKKEN 3
TENCHU
TEST DRIVE 5
TOCA TOURING CAR 2
TOMB RAIDER 3
WARGAMES
WILD ARMS
X-MEN VS ST. FIGHTER
XENOGEAR (US)
YANNICK NOAH
Jeux OKAZ
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE
CASTLEVANIA
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOOT 2
DIABLO
DUKE NUKEM 3D
EXPLOSIVE RACING
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KARTS
FORSAKEN
G-POLICE
HEART OF DARKNESS
HERCS ADVENTURE
KLONOA
MEN IN BLACK
MOTO RACER
MOTO RACER 2
NAGANO
NBA LIVE 98
NBA PRO 98
NIGHTMARE CREATURE
NUCLEAR STRIKE
PITFALL 3D
POWER SOCCER 98
POWERBOAT RACING
RAGE RACER
RALLY CHAMPIONSHIP
RESIDENT EVIL 2
SNOW RACER 98
STREET FIGHTER 3D
TOMB RAIDER 2
ACCESSOIRES
ACTION REPLAY
MEMORY CARD SONY
MEMORY CARD NON OFF.
CABLE RGB + RCA
DUAL SHOCK
GUN VIBRANT SCORPION
Poopoom Prod. Toutes les marques ou logos cités appartiennent à leurs ayant droits respectifs.
Demandez
Carte A
Elle ne coûte
et vous offre
réduction i
sur les jeux ne
prix du march
sur les jeux
d'occasion.
Faites
le calcul !

MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN : 7, Bd Voltaire - Métro République

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUST A GROOVE PACK	329 F
CAESAR PALACE 2	299 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
COUPE DU MONDE 98	269 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN TOURISMO	269 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
O.D.T	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	399 F
POINT BLANK	299 F
POINT BLANK + GUN	499 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F

Jeux OKAZ

BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
COOL BOARDERS 2	169 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	169 F
MOTO RACER 2	269 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	169 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE RGB + ROA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT SCORPION	299 F

PlayStation PLATINUM

COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
ODDWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO 64

Jeux Neufs

1080° SNOWBOARD.	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	399 F
F ZERO X	369 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GOLDENEYES	369 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	369 F
JOHN MADDEN 99	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NHL HOCKEY 99	399 F
SCARS	369 F
ST. WARS ROGUE SQUAD.	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	449 F

Jeux OKAZ

BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUATERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WCW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F

ACCESSOIRES

VIBREUR OFF.	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	169 F
MEMORY CARD OFF.	149 F
MEMORY CARD	79 F

La bombe de Konami débarque enfin dans sa version française !

>>> 349F

349F

329F

329F

349F

299F

349F

169F

299F

399F

399F

399F

329F

379F

Promo "Maxxi-Card"
> 1 jeu neuf
+ 1 Memory Card

"Maxxi-Pack"
> Console Dual Shock
+ 1 Memory Card
+ Modif
+ Câble RGB

999F

*Tous nos prix et offres sont revisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
**Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Magasins MAXXI-GAMES

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée — Nouveau
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 01 76 29

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris — Nouveau
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille — Nouveau
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny — Nouveau
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar — Nouveau
97200 Fort de France
05 96 73 38 27

98, rue Gabriel Peri — Nouveau
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que **50 F** et vous offre **5% de réduction immédiate** sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire*
N° carte
Expire fin
Signature

☐ Jeux** Frais de port 39F
☐ Console** Frais de port 50F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**
**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

CONSOLES +

DREAM ON

■ **DREAM ON PHONE.** Sega vient de dévoiler son système de téléphone par Internet pour sa Dreamcast. On compose les numéros sur un petit cadran et un casque ultra-léger permet de parler les mains libres. Son prix n'est pas encore connu mais devrait être modeste.

■ **DREAM ON PC.** Ceux qui rêvent de connecter leur Dreamcast à un écran PC vont être aux anges. Le "Dreamcast VGA Box" de Sega devrait être en vente au Japon depuis le 14 janvier pour un prix avoisinant les 350 francs.

■ **DREAM ON TV.** Tous les membres du club Dreamcast japonais peuvent gagner une petite télé portable aux couleurs de leur bécane favorite. On ne sait pas si l'on peut y connecter sa Dreamcast, mais on se voit mal avec un câble d'alimentation de 50 bornes et la Dreamcast dans le sac pour se faire un petit Sonic dans le métro...

■ **DREAM OUT.** Les dernières infos en provenance du l'archipel nipon laissent entendre que Bandai choisirait les réseaux de distribution de Sony plutôt que ceux de Sega pour lancer sa WonderSwam.

Memory Expansion Pak (N64)

UNE CURE DE JEUNESSE

● A l'origine, le Rampak devait être livré avec le DD64, mais vu le retard considérable de cet hypothétique engin, Nintendo (sous les encouragements de plusieurs éditeurs) a décidé de sortir cet accessoire miracle seul. L'opération pour l'installer est très simple. Il suffit de soulever le couvercle et d'enlever le Jumper Pak d'origine, situé dans le slot, entre les deux interrupteurs, puis d'enfoncer à la place le Rampack. Ensuite, les jeux programmés spécialement pour le Rampak utiliseront cette Ram supplémentaire. La N64 pourra alors afficher des images en haute-résolution. Pour l'instant, seuls Turok 2, South Park et Rogue Squadron exploitent son potentiel. A noter que Nintendo a annoncé plusieurs formats de Rampak (4, 8 ou 16 Mb), mais seule la version 4 Mb est actuellement disponible dans le commerce. Le résultat est très convaincant. Les jeux prennent tout de suite plus de cachet avec des graphismes plus soignés. Mais, dans certains cas, il faudra un œil exercé pour s'apercevoir de la différence. A l'avenir, d'autres jeux l'utiliseront pour améliorer l'intelligence artificielle des ennemis. Les titres prévus ne sont autres que Perfect Dark et Banjo Tooie, de Rare. Enfin, vendu environ 170 francs, le Rampak devrait peu à peu s'imposer comme un accessoire incontournable, grâce à un bon rapport qualité/prix (surtout si vous comptez jouer à Turok 2). Seul regret : le manque d'efforts de la part des programmeurs pour l'optimisation de leurs jeux SANS cette extension.

Turok 2 sans le Rampak.

Turok 2 après une cure de haute-résolution.

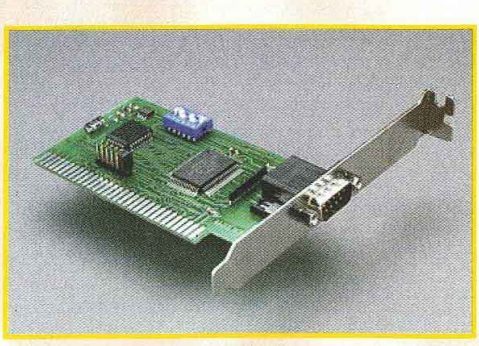
1 Soulevez le couvercle et otez le Jumpak.

2 Le Rampak rentre tout seul.

PC Comm Link (Playstation, Saturn)

THE POWER IN YOUR HAND

● Les bidouilleurs connaissent déjà cette carte magique qui permet de chercher soi-même ses codes Playstation ou Saturn grâce à un logiciel assez simple d'utilisation. Eh bien voilà que ce PC Comm Link sort dans une version "copiée" et un peu moins chère chez Web. Cette carte se place dans un des ports ISA de votre PC (donc à l'intérieur). Elle permet, via un câble série mâle/femelle 25 broches (non fourni) et un Action Replay (non fourni), de brancher votre Playstation ou votre Saturn à un PC. Vous pourrez ainsi chercher vos propres codes Action Replay. Mais le potentiel de la bête ne s'arrête pas là : pour les programmeurs en herbe, le PC Comm Link s'apparente à une Yaroze. Si vous êtes assez doué, vous pourrez même programmer vos propres démos et faire tourner celles des autres. Dans ce cas, il faudra chercher par vous-même les programmes sur le Net, car les outils de développement ne sont pas fournis. Certes, ce modèle importé par Web est une copie de la carte officielle de Datel, mais il fait la même chose pour bien moins cher (environ 300 francs). En sus, et à l'inverse du modèle de Datel, vous n'avez plus besoin de passer par Internet pour la commander.



Volant Ascii (N64)

LES FOUS AU VOLANT

● ASCII vient de sortir un volant entièrement dédié à la Nintendo 64 qui se révèle d'assez bonne facture. Pliable, vous pourrez l'emmener partout, et surtout, régler l'inclinaison idéale. Ses ventouses lui procurent une très bonne stabilité. Ce volant exploite des tas de bonnes idées, comme le maintien des boutons A et B, une astuce intéressante permettant de lâcher le bouton d'accélérateur pendant la conduite. Et il y a même un slot pour le Mempak. A l'essai, le volant est très sensible et très mou, il faut absolument en passer par un temps d'adaptation. On regrette tout de même l'absence de pédales et l'incompatibilité avec le Kit Vibration, mais bon, pour environ 350 francs, les fous du volant devraient néanmoins être contents.

Souris Edge (PS)

CLIC-CLAC

● Voici une petite souris pour Playstation signée Edge et qui rendra bien des services. Disponible en plusieurs couleurs, cette souris est étonnamment précise. On l'a essayée avec Lemmings et Alerte Rouge Mission Tesla, et le résultat est très satisfaisant. De plus, le clic des deux boutons est comme celui des bonnes souris PC, c'est-à-dire excellent ; et elle a même l'air solide. Elle est disponible en six coloris et coûte environ 170 francs. Un investissement à considérer, si vous êtes un amateur de wargames en temps réel.

Mario No Fotopi (N64)

MARIO ARTIST

● Après la Game Boy Camera et Mario Paint, Nintendo passe au grand format et "multimédiatise" sa N64 avec son logiciel-accessoire : Mario No Fotopi. Celui-ci permet de trafiquer vos photos numériques en y insérant des cadres, des personnages de Nintendo et autres bidouilles propres à Mario Artist. Vous prenez vos photos avec un appareil numérique avant d'en extraire la carte Smartmedia (le support de stockage de vos photos qui peut varier de 2 à 16 Mb). Vous insérez la Smartmedia dans l'un des deux ports de la cartouche Mario no Fotopi. Vous pouvez alors retoucher vos photos. L'interface est très simple d'utilisation, bien que les menus soient uniquement en japonais. Une fois votre œuvre finie, vous pourrez de nouveau l'enregistrer sur la Smartmedia, la passer sur un PC (via une disquette adaptatrice ou en branchant votre appareil photo directement au PC) ou la confier à un laboratoire photo adéquat, pour sortir de jolies cartes postales. Mario No Fotopi n'est disponible qu'au Japon, pour environ 500 francs. Avis aux importateurs astucieux.

DIVERS

■ **SEGA CONTINUE SUR SA LANCÉE.** Voici les très guerriers pad et VM aux couleurs militaires, et les très chics pad et VM à pois blancs. A noter également la sortie de différentes housses de protection pour les VM et d'une caméra qui devrait permettre la vidéo conférence à moindre frais.

■ **LE PDA RETARDÉ.** C'est officiel : la "mémo intelligente" de Sony est retardée d'un mois. La bestiole devait sortir le 23 décembre au Japon, ce sera (sauf nouveau retard) le 23 janvier. A noter que de nombreux jeux utilisant cet add-on seront disponibles bien avant cette date. On pense naturellement à Ridge Racer 4 ou Crash Bandicoot 3.

■ **NEO GEO POCKET COULEUR.** SNK préparerait la sortie d'une Neo Geo Pocket Couleur pour mars prochain ! La console noir et blanc ne s'étant vendue qu'à 28 000 exemplaires (gasp !), SNK cherche à se refaire. Le modèle couleur conserverait les spécifications de la console noir et blanc mais avec un écran en... couleurs. On parle également d'une fonction tuner qui permettrait de recevoir les programmes télé (NTSC), comme au bon vieux temps de la Game Gear ou de la GT.

ENROLEZ-VOUS

■ **Final Fantasy VIII.** Shinji Hashimoto, de Squaresoft Japon, viendra disserter sur la "3D dans Final Fantasy VIII" lors du salon Imagina, à Monaco le 19 janvier. Nous serons présents pour l'écouter. Compte-rendu complet dès le mois prochain avec le test de Final Fantasy VIII, of course.

■ **Final Fantasy VI (sic).** Non, vous ne rêvez pas. Final Fantasy sixième du nom sortira bel et bien en version japonaise dès mars prochain sur Playstation. Pas de gros bouleversements au programme, si ce n'est quelques cinématiques.

■ **Elle n'est pas morte !** Non, la Saturn n'est pas (tout à fait) morte. La production des consoles est stoppée, les jeux ne sont plus censés sortir mais pourtant la version ricaine du génialissime Magic Knight Rayearth est sortie fin décembre. Strange...

■ **Legend of Legaia (US).** Sony, qui a vu "s'échapper" Squaresoft au profit d'Electronic Arts, s'est trouvé un nouveau partenaire pour lancer un RPG susceptible d'arrondir ses fins de mois : Contrail. Cette boîte, composée entre autres de l'équipe responsable de l'excellent Wild Arms, a récemment sorti au Japon Legaia Densetsu (C+ 83 : 87 %), un RPG au système de combat pour le moins original. Ce RPG sortira en version US dès mars.

Populous
A l'aube de la création

Huit ans déjà... Huit ans qu'est sortie la première mouture d'un jeu qui allait bouleverser le quotidien des possesseurs de ST Amiga : Populous. Ce titre divin proposait d'interpréter... un dieu, maître absolu d'une peuplade qu'il devait convertir à sa religion. Ce bon vieux temps est revenu, mais, cette fois, vous devrez faire vos preuves. En effet "Populous, à l'aube de la création" vous met dans la peau d'une chamane qui, à la tête de sa tribu, doit combattre les autres dieux pour espérer devenir leur égale. Elle pourra utiliser moult sortilèges (pouvoir sur les volcans, tremblements de terre, tornades...) et devra faire dresser des temples à sa gloire par ses ouailles pour gagner encore plus de puissance. Le jeu se déroule en 3D temps réel et s'avère, comme toujours, assez complexe à prendre en main. Mais, diable ! ce nouveau Populous semble en valoir méchamment la chandelle.

Metal Gear Solid

Alors que les versions américaine et japonaise sont interdites de vente (voir news C+ 83), Konami France vient enfin d'arrêter la date de sortie de la version française de son jeu mythique au 26 février 99. La mouture que vous trouverez dans le commerce est en fait la version américaine (la japonaise ne comptait qu'un seul niveau de difficulté), entièrement traduite dans notre langue. Et, au-delà de la traduction, les consommateurs auront droit à quelques surprises. Konami France annonce que la version française "de base" sortira avec les deux CD du jeu, plus une démo de Silent Hill (tout ça pour 400 francs). Et ce n'est pas fini ! L'éditeur sortira également un coffret collector (Premium Pack) qui vous proposera, pour 500 francs, le jeu, un CD audio de la bande originale, un tee-shirt, une affiche cinéma, des cartes postales, des autocollants et des plaques d'immatriculation ! C'était peut-être pas si mal d'attendre un peu...

Warzone 2100

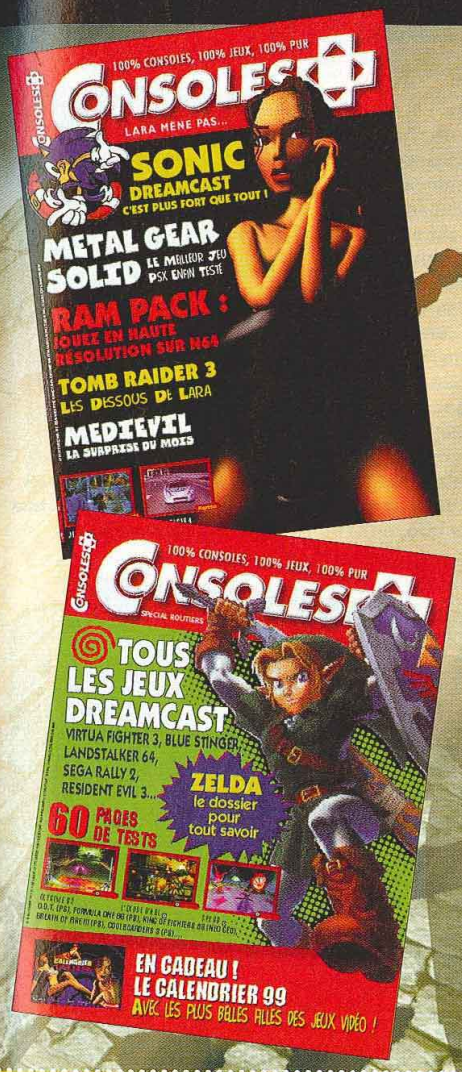
Dumpkin met la dernière main à son wargame en temps réel. Bien sûr, ce Warzone 2100 présente une particularité : vous avez la possibilité de confectionner vos unités comme bon vous semble grâce aux technologies récupérées chez l'ennemi ! Intéressant. Le jeu ne propose pas de mode Multijoueur et n'est pas compatible avec la souris, à l'inverse d'Alerte rouge (de loin la référence en matière de wargames). Cela dit, son aspect bien bourrin pourrait convertir quelques fans du genre.

Tomb Raider III & Lara Croft © & ™ Core Design Limited 1998. © & Editions par Eidos Interactive Limited 1998. Tous droits réservés.

❑ OUI, je m'
Je recevrai le
Nom : .....
Prénom : ...
Adresse : ..
Code postal
Tél.: (facultati
❑ Je joins mon règle
Signature obligatoire :
Vous pouvez acq
nouveaux abonn

Reçois le jeu avec ton abonnement

TOMB RAIDER III
LES AVENTURES DE LARA CROFT



Tomb Raider III & Lara Croft © & ™ Core Design Limited 1998. © & Editions par Eidos Interactive Limited 1998. Tous droits réservés.

12 numéros de Consoles + le jeu Tomb Raider III

420 F
399 F
~~819 F~~

Pour toi, seulement ➤ 565 F

soit 254F d'économie !

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **565 F** au lieu de ~~819~~ F soit **254 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Tomb raider III** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

TR 85

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ Ville : .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Tomb Raidert III au prix de 399 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

ANIMÉ+

■ **"ESCAFLOWNE".** Cette série d'OAV de qualité sort, traduite en français. Très bien réalisé, et relativement récent, c'est l'un des meilleurs dessins animés du moment.

■ **"VAMPIRE HUNTER".** Adapté du jeu de Capcom, ce dessin animé mérite un coup d'œil si vous êtes fan du jeu !

■ **"CHIRALTY".** Ce troisième volume de ce manga signe la fin de la série. Ce n'est pas un grand manga, mais le graphisme est exceptionnel.

■ **"SLAYERS".** La première série télé de "Slayers" est regroupée dans un box DVD, là encore en version US. C'est d'autant plus agréable que "Slayers" n'est pas très connu en France, alors qu'il s'agit d'une série très marrante. Si aucune boutique ne les vend près de chez vous, servez-vous d'Internet !

■ **"LODOSS".** Vous trouverez les treize OAV de "Lodoss", sur DVD et en version US. Vous pourrez donc regarder la série en VO sous-titrée en anglais, sur un support excellent ! En plus, ça ne coûte qu'une poignée de dollars, soit environ trois cents francs. De quoi se faire plaisir !

Cassettes "DRAGON BALL GT" EN VIDÉO

● La "nouvelle" série télé de "Dragon Ball Z" sort en cassettes vidéo, et les volumes un à trois sont disponibles. Cela paraît un peu réchauffé, car ces épisodes ont maintenant deux ans, mais ça fait toujours plaisir de les voir en français. Gokhu, suite à un vœu du Dragon Sheron, est redevenu tout petit, ce qui crée bien sûr quelques situations cocasses, vu que son fils Sangohan est bien plus grand que lui.

En revanche, quand Sangohan au début de la série se déguise en super héros pour faire régner l'ordre et la justice, ce n'est pas vraiment drôle. L'histoire met un peu de temps à démarrer, et les premiers épisodes ne sont pas terribles. Plus tard, on retrouvera un peu du charme de "Dragon Ball"...

En live

Certains mangas ou jeux vidéo célèbres ont donné lieu à des adaptations sous forme de films "live", certains étant des parodies de Hongkong plus ou moins délirantes, d'autres des adaptations beaucoup plus sérieuses et fidèles, comme par exemple "Vidéo Girl Ai" ! Dernier paru, le film de "Parasite Eve", que nous avons eu la chance de voir en version sous-titrée en anglais.

L'action se situe avant le début du jeu, quand Aya et Eve sont très jeunes. Mais, comme pour le film de "Vidéo Girl Ai", même en ayant aimé le jeu, vous risquez de vous assoupir légèrement. Cela dit, si vous avez l'occasion de les voir, n'hésitez pas, c'est toujours marrant.

BO EN VRAC

● Ça fait un petit moment qu'on ne vous a pas présenté de CD de musique, voilà donc de quoi vous en mettre plein les oreilles. Avec "Snatcher" et "Policenauts", une compilation de Hideo Kojima, on retrouve des musiques angoissantes, rappelant l'ambiance assez glauque des deux jeux. C'est assez mélodieux, un peu jazzy par moments. Bref, un bon CD.

"Lunar Songs 2", comme son nom l'indique, est un recueil de chansons pop japonaises assez classiques. C'est relativement marrant, mais assez moyen.

"Vampire Hunter", CD tiré de la série d'OAV (et non du jeu vidéo) propose des BGM assez inégaux. On y trouve aussi bien des morceaux très sympas, un peu rock, que d'autres trop répétitifs et sans grande originalité. Loin d'être indispensable.

"Phase 2", que vous connaissez peut-être sous le nom de "Nuku Nuku", est un CD délirant dans le style de "Ranma" ou de "Lamu". Il serait excellent si la moitié des tracks n'étaient pas des dramas. Sympa quand même.

Cloud possède plusieurs coups spéciaux, comme un poing de feu.

Cinéma

"THE STORMRIDERS"

On n'a pas l'habitude de vous parler des films chinois, mais, pour une fois, on fera une exception, car ce film est tiré d'un manga. Vous pourrez le trouver facilement en DVD ou en vidéo CD (dans le 13e arrondissement pour les Parisiens, dans le quartier chinois de votre ville pour les autres).
"Stormriders" est sorti il y a environ un an à Hongkong et sa réalistation a coûté un max. Imaginez un bon film chinois, avec de la baston et tout ce qu'il faut, avec en prime des effets spéciaux hollywoodiens ! "StormRiders" est une bombe ! Le scénario ne brille pas par son originalité, on y retrouve quelques clichés, comme le combat entre le maître et ses élèves, un triangle amoureux... L'histoire se situe dans la Chine médiévale, et les chorégraphies des combats sont somptueuses. Tout fan de jeux vidéo qui se respecte ne que craquer : les magies utilisées sont excellentes et viennent de "notre univers". Du grand art !

Des effets spéciaux à vous couper le souffle, du jamais-vu pour un film de Hong Kong.

Les personnages principaux : le vieux maître et ses deux fils adoptifs.

Wind est aux prises avec une créature de feu.

Technique

LE DV-HS

Le DVD est pour l'instant très loin d'être un succès grand public. Il faut dire qu'il n'y a qu'aux USA que la machine marche bien et que le catalogue de films est intéressant. Si vous voulez investir, achetez votre lecteur de préférence à l'étranger. En France, on se fait arnaquer (une fois n'est pas coutume !), car un lecteur "multizone" coûte dans les 5 000 francs, alors qu'on le trouve aux alentours de 2 000 francs à Hongkong, par exemple. Il est très important de choisir un "multizone" (le modèle Panasonic A330 "multizone" et AC3, par exemple) si vous voulez regarder des films américains ou chinois, des DA japonais , car les boutiques hi-fi vidéo en France font payer la modification dans les 1 000 francs. Mais au fait, qu'est-ce que le DV-HS ?
Eh bien, c'est un magnétoscope, qui peut lire vos anciennes cassettes en utilisant une technologie similaire à celle du caméscope numérique. En gros, vous enregistrez en Mpeg 2 (qualité DVD) sur une cassette numérique. Ce beau petit joujou coûte 3 000 francs environ aux USA, et un peu plus cher au Japon, car il possède un décodeur satellite intégré. Pour résumer, on peut dire qu'il s'agit d'un magnétoscope qui enregistre avec la qualité d'un DVD ! Ce petit bijou risque de faire pas mal d'envieux et de mettre un mauvais coup au DVD, que ce soit au Japon (à cause des LD), ou en Chine (à cause des vidéo CD) où la bécane n'arrive pas à décoller.

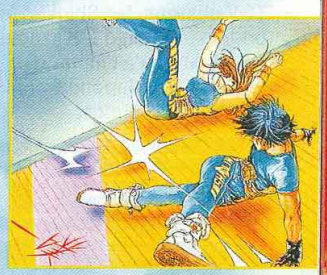
ANIMÉ++

■ **"Les ailes d'Honnéamise".** Cet excellent film d'animation passe en ce moment sur Canal+. Avec une qualité d'animation fantastique, c'est un grand film à voir absolument, sorti en cassette vidéo chez PFC.

■ **Zelda.** Puisque ce jeu est à la mode, il faut savoir qu'il y a environ dix ans, un dessin animé avait été fait sur les aventures de Zelda. Malheureusement, il était conçu par des Américains et restait assez mauvais. Mario Bros avait subi le même traitement.

■ **1999.** C'est donc cette année que, selon Clamp, devrait arriver l'apocalypse ! Vous ne lisez pas "X" de Clamp ? Bah, vous ne ratez pas grand-chose...

■ **"Tomb Raider".** Alors il vous plaît notre supplément BD de Tomb Raider ? Certes, ce n'est pas un manga, mais c'est plutôt bien fait, non ? En attendant la suite de Cyber Weapon...



DIVERS

■ **En voiture Simone !** Après avoir expérimenté la console à l'hôtel et dans l'avion, Nintendo s'attaque à la bagnole. La société Visteon, qui fabrique des sièges de voitures, équipera dès avril les Ford Windstar et autres minivans Mercury Villager de sièges dotés d'un écran LCD, d'un magnétoscope et d'une Nintendo 64 ! Le prix de cette option ? 1 300 dollars (plus de 7 000 francs) soit environ le prix de dix Nintendo 64...

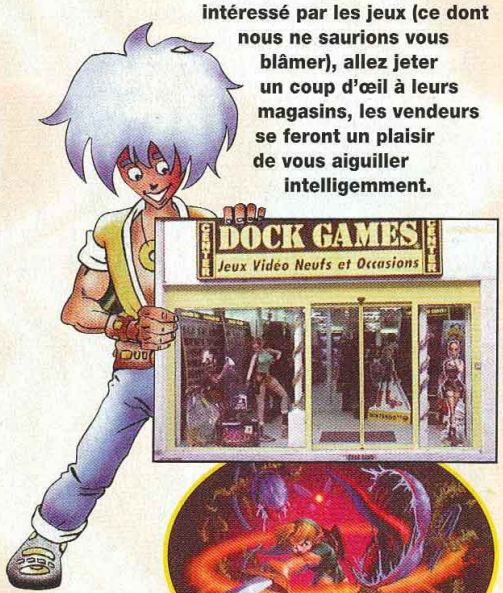
■ **Quelques chiffres.** L'hebdomadaire japonais "Famitsu" vient de publier les résultats annuels des différents constructeurs dans le monde (la période de fin 98 n'étant pas prise en compte). Donc pas de chiffres pour la Dreamcast ni la Game Boy Couleur. La Nintendo 64 s'est arrachée à 19,78 millions d'exemplaires (3,5 millions au Japon et 16,27 millions pour le reste du monde). Plus de 48 millions de Super Nintendo (17,09 millions au Japon, plus de 31 millions dans le reste du monde) ont été vendues. La Saturn plafonnera à 8,76 millions d'unités (5,74 millions au Japon, et plus de 3 millions dans le reste du monde) puisque la production est arrêtée. La Playstation s'est vendue à plus de 43 millions d'unités (plus de 13 millions au Japon, et environ 30 millions dans le reste du monde).

■ **Promo.** Après avoir loué des 747 nippons pour promouvoir son Pocket Monster Stadium (N64), Nintendo s'affichera sur les TGV nippons, les Shinkansen, pour le jeu Banjo & Kazooie. Il faut dire qu'à l'instar des Français, les Japonais sont fous de leurs trains.

Dock Games

LA FRANCHISE PAR L'EXEMPLE

Cela fait trois ans que Dock Games existe et trois ans que son implantation n'a pas faibli. Depuis 1994, une vingtaine de magasins ont été créés chaque année, et l'enseigne tente à présent de s'implanter à l'étranger. A l'instar de Micromania ou de Score Games, Dock Games applique depuis le début le principe de la franchise, à savoir la possibilité pour quiconque (doté d'un capital de départ d'environ 200 à 300 000 francs) d'ouvrir un magasin sous l'enseigne Dock Games, de profiter de sa centrale d'achat et surtout de sa publicité nationale, en échange d'un léger pécule mensuel. La franchise est l'un des systèmes commerciaux les plus usités par les boutiquiers, et à chaque enseigne son concept. Celui de Dock semble porter ses fruits puisqu'à la fin 98, Michel Imbert, son dirigeant, pouvait se targuer de 107 points de vente en France et à l'étranger et d'un chiffre d'affaires de 339 millions de francs. "La particularité et la spécificité de l'enseigne Dock Games, c'est d'avoir, dès sa création, professionnalisé le commerce de l'occasion dans le secteur du jeu vidéo, à travers un système de reprise des anciens jeux en contrepartie de bons d'achat ou de paiement en espèces", nous explique Michel Imbert. Un de ses partenaires à Chambéry, J.J. Lepoutre, va plus loin : "L'organisation du réseau Dock Games nous permet, grâce aux ouvertures permanentes de nouveaux points de vente, de ne pas surstocker. Avec ce système, nous ne refusons jamais le rachat de jeux d'occasion aux clients." Le nombre fait donc la force et avec un retour sur l'investissement dans les 20 mois, ainsi qu'un chiffre d'affaires moyen de 3 millions de francs (pour une unité de plus d'un an d'existence), on comprend mieux en quoi la franchise peut se révéler rentable si les conditions commerciales sont propices. Dock Games sera présent au Salon de la franchise et du commerce, organisé à Paris, porte de Versailles, du 19 au 22 mars. Un bon moyen d'en savoir plus sur leurs offres (vous pouvez aussi écrire à Inter Deal groupe Dock Games, service développement, 131, avenue de Tarascon, 84000 Avignon). Si vous êtes plus intéressé par les jeux (ce dont nous ne saurions vous blâmer), allez jeter un coup d'œil à leurs magasins, les vendeurs se feront un plaisir de vous aiguiller intelligemment.



ZE TOP DES LECTEURS

● Continuez comme ça ! En deux mois à peine, vous êtes trois fois plus nombreux à nourrir de vos suffrages le Top des lecteurs de Consoles+. Et comme le dit l'adage consolien, "Plus on est de fous, plus on est précis !". Vous remarquerez sans surprise que, ce mois-ci, Zelda tient le haut de l'affiche et que, bizarrement, Tomb Raider 3 ne figure nulle part. Final Fantasy VIII et Perfect Dark ont enfin la place qu'ils méritent, et le daubesque Beast Wars ravit la place du non moins daubesque Batman et Robin.

TOP
Zelda (N64)
Gran Turismo (PS)
Colin Mc Rae Rally (PS)
Resident Evil 2 (PS)
Parasite Eve (PS)

FLOP
Beast Wars Transformers (PS)
Batman & Robin (PS)
Coupe du Monde 98 (PS)
Bio Freaks (N64)
Men In Black (PS)

MOST WANTED
Final Fantasy VIII (PS)
Perfect Dark (N64)
X-Files (PS)
Colony Wars 2 (PS)
G-Police 2 (PS)

Pour voter, c'est très simple, vous n'avez qu'à exprimer vos suffrages sur le serveur Minitel 3615 TCPlus (2,23 F/min).

SCOREGAMES MULTIMEDIA

DU 15.01.99 AU 28.02.99

GRANDE BRADERIE DES JEUX VIDEO

JUSQU'A 50% DE PROMOTION

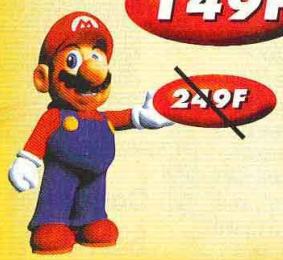
SUR DES MILLIERS D'ARTICLES*

LES PRODUITS DE LA GAMME SCORE-GAMES À

~~69F~~ **49F**

~~199F~~ **149F**

TUROK



~~249F~~

MARIO 64 SANS BOITE

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)

6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client : .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville ..... Tel. : .....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				.....F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H

LIVRAISON 24H

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

3.29F/mn

-Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978,

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
940000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE NOUVEAU
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80) NOUVEAU
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

CACOPHONIE

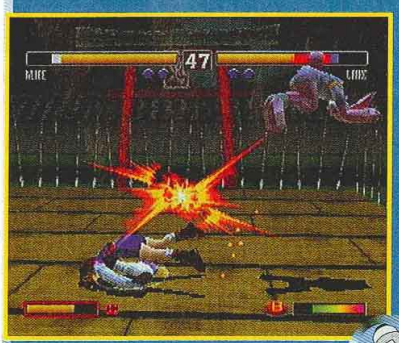
■ **Comme d'hab.** Qui imaginerait la sortie d'une console (a fortiori d'une Sega) sans réaction tonitruante de la part du patron de Nintendo, l'indécrottable Yamauchi ? Evidemment, personne. Et le point de vue ravageur de Yamauchi, on l'a eu : "Si vous développez une console avec un processeur puissant, quel genre de jeux allez-vous sortir ? Vous pensez que ce sera automatiquement un succès ? Pouvez-vous bien travailler avec les équipes de développement ? Ceux qui parlent de nouvelles consoles ne comprennent rien au business du jeu vidéo !" Ben, mon gars, faut pas s'énerver comme ça... *(source : Nikkei Sangyo Shimbun).*

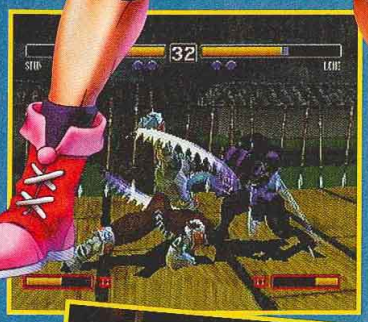
■ **N64 on ze net ?** Dans la même interview, Yamauchi a annoncé officiellement la sortie en 99 d'un "nouvel hardware qui gérerait la ligne téléphonique". Késako ? Tout le monde se pose la question, mais l'option d'un add-on qui permettrait le jeu en réseau sur N64 semble la plus probable. Mais avec Nintendo, on ne peut être sûr de rien !

■ **Nintendo 2000.** Y sont marrants dans la famille Nintendo ! Au moment où le patron, Yamauchi, affirme que "ceux qui parlent de nouvelles consoles ne comprennent rien au business du jeu vidéo", son gendre, Minoru Arakawa (qui a lancé Nintendo aux US), se fend de déclarations évasives sur la relève de la N64 dans le magazine "Nihon Keizai Shimbun". Cette prochaine console n'utiliserait pas "le support cartouche comme la N64" et Nintendo évalue "tous les types de médias, y compris le DVD, pour déterminer le plus approprié". Ce nouveau système devra en outre "surpasser, et de très loin les compétences de la N64, de sorte qu'elle prendra du temps à être produite". Rendez-vous au prochain millénaire...

Bloody Roar 2

Alors que la version japonaise est tout juste disponible, Virgin le sort chez nous seulement un mois après. Bel effort ! Le jeu gardel'esprit polymorphe de son aîné (vos combattants, une fois leur barre de pouvoir chargée, peuvent se transformer en animal). Par contre, les développeurs ont supprimé l'option Rage, qui permettait au combattant de devenir encore plus fort une fois transformé en animal sanguinaire. Vous vous en doutez, le jeu a été peaufiné esthétiquement, mais il faut noter que les graphistes se sont plus penchés sur les personnages que sur les décors, même si le jeu est à présent en haute-résolution. Au niveau du principe, on remarque que les combats font plus appel aux Combos dévastateurs, aux projections et aux Furies ; alors que le premier épisode était moins technique et plus bourrin. Pour ceux qui se demandent ce qu'il en est des persos, apprenez qu'Alice, Yugo, Long ou Bakuryu ont passé avec succès l'examen de passage en deuxième saison, et que cinq nouveaux combattants (dont la charmante femme-chauve-souris, Jenny) ont fait leur apparition.
Test complet dès le mois prochain.





Concours Tekken 3
SURPRIIIISE !

● La canaille... il l'a fait ! Pierre Landouzy, alias "l'homme à la Playstation". Après avoir empoché la Porsche Boxster lors du concours Porsche Challenge, pour ensuite repartir avec les clefs de la Viper lors du concours Gran Turismo, Pierre Landouzy a gagné la Harley Davidson 1350 customisée aux couleurs de Tekken 3 ! Seize finalistes, dont une charmante demoiselle, se sont affrontés à Marseille dans des duels d'un match en trois rounds gagnants. Et puis, il n'en est plus resté que deux : "l'homme à la Playstation" et le vainqueur du concours Tekken 2 de l'an passé, Emilien X. Ils ont choisi respectivement Paul et Heiachi. Résultat : Paul l'a emporté par trois manches à une. Paul, euh Pierre, non Jacques, pardon... Pierre a donc empoché la Harley... ainsi que le droit d'aller à Londres le 27 janvier prochain pour participer à la finale mondiale de Tekken 3 ! Que peut-il encore espérer gagner ? Nous y serons, et comme nous lui avions promis (dans un récent numéro) que s'il décrochait la Harley, nous la lui ferions bouffer, nous le ferons ! Les résultats et la preuve en image dès le mois prochain. "Viendez, si t'es un homme !".

é la
Viper lors
ouleurs

100% Minitel

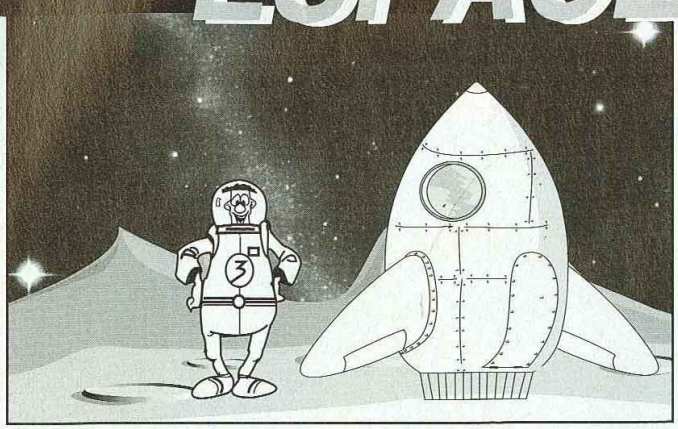
Soluces Tests News
Hot-line Concours Tips
Tips Previews Soluces
Previews Tips News
Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

36.15 : 2.23 FTTC/min

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
+ ADAPTATEUR	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		
NBA JAM TE (EUR)	89,00		

- MANETTE FIGHTER 2 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PREHISTORIC MAN	99,00
ASTERIX ET OBELIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
FIFA 98	**99,00**	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
HAGANE	99,00	SPIROU	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SUPER BC KID	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	SUPER METROID + GUIDE	99,00
LE ROI LION	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
LUCKY LUKE	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**	WRESTLEMANIA	99,00
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
POWER PIGGS	99,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 199,00
- PRISE PERITEL 149,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- MANETTE TURBO 1 99,00
- MANETTE PANASONIC 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	RETURN OF FIRE	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00	
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	69,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	69,00	SNOW JOB	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE HULK	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	SPACE PIRATE	69,00
HELL	69,00	STAR BLADE	69,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	69,00	STRIKER	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
QUARANTINE	69,00		

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALLEWAY	149,00	MARIO LAND 2	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	MONOPOLY	229,00
BUGS BUNNY	169,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
BUST A MOVE 2	179,00	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 3	199,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
CASPER	149,00	ODD WORLD	199,00
CASTELVANIA	**199,00**	POP UP	99,00
COUPE DU MONDE	**199,00**	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	ROGER RABBIT	169,00
DISNEY MULAN	229,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	STREET FIGHTER 2	169,00
DUCK TALES	169,00	TAMAGOSHI	99,00
FERRARI	129,00	TARZAN	129,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TETRIS	199,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
GAME & WATCH GALLERY (COULEUR)	**169,00**	TRACK N FIELD	169,00
HERCULE	199,00	**TUROK**	**149,00**
INDIANA JHONES	169,00	**TUROK 2 (COULEUR)**	**199,00**
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	V RALLY	229,00
JIMMY CONNORS	149,00	WARIO LAND	199,00
KILLER INSTINCT	169,00	WARIO LAND 2	249,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	WWF WARZONE	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	ZELDA	149,00
LUCKY LUCKE	199,00		
LE ROI LION	169,00		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		

ACCESSOIRES

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**	**METAL SLUG 2**	**199,00**
JOYSTICK ARCADE	**399,00**	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	199,00
BRINKINGER	199,00	RALLY CHASE	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	**REAL BOUT 2 SPECIAL**	**199,00**
KARNOV'S REVENGE	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SOCCER BRAWL	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	TOP HUNTER	199,00
MAGICIAN LORD	199,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00
STORY OF MARY	249,00

Néo Géo
CONSOLE 1990F

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **690 F**
PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE
GAME GEAR + 1 JEU 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À **49 F**

TENNIS	249,00
PUZZLE	249,00
NEO GEO CUP FOOT	249,00
SAMOURAI SHADOWN	299,00
CHERY MASTER	249,00
FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
LAST BLADE 2	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

JEUX U
FINAL FANTASY VII
JEUX J
BLOODY ROAD 2
BUSHIDO BLADE 2
EHRGEIZ
FINAL FANTASY VIII
GRAN TOURISMO
KING OF FIGHTER 97
METAL GEAR SOLID
OVER BLOOD 2
RESIDENT EVIL 2
R. TYPE DELTA
RIDGE RACER 4
STAR OCEAN 2
STREET FIGHTER ZERO
TAIL CONCERTO
TEKKEN 3
JEUX EURO
ACTUA SOCCER CLUB E
+ PAD PROGRAMMABL
+ CARTE MEMOIRE

PROMO
JEUX NEUF
DRAGON BALL Z GT
JEUX NEUFS EU
ALIEN TRILOGY
BATTLE SPORT
BLOODY ROAD
BUST A MOVE 2
CASPER
CASTLE VANIA
COLONY WARS
COMMAND AND CONQU
COURIER CRISIS

JEUX JA
FATAL FURY 3
FATAL FURY REAL
SPECIAL + RAM
KING OF FIGHTER
COLLECTION
LUNAR 2
MARVEL SUPER H
VS SF
RADIAN SILVER
SAMOURAI 3 + RA
SHINING FORCE 3
SCE 3
JEUX EUROPEEN
ATLANTIS
BURNING RANGER
DEEP FEAR

128, bd
75011 P
Tél. 01 48
Tél. 01 48 05 50
Lundi : 1
Mardi au Same

PROVINC
LI
2, rue F
Tél. 03 20
Lundi au San
44, rue de
Tél. 03 20
Lundi :
Mardi au Jeudi
Vendredi au San

DO
39, rue Sain
Tél. 03 27
Lundi au Samedi :

VAN
30, rue
Tél. 02 97
Lundi au Vend
Samedi : 9

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ **PLAYSTATION + DUAL SHOCK** + 100 F de bon d'achat **790 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F** * 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

BLOODY ROAD 2	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**199,00**
EHRGEIZ	449,00
FINAL FANTASY VIII	449,00
GRAN TOURISMO	149,00
KING OF FIGHTER 97	199,00
METAL GEAR SOLID	399,00
OVER BLOOD 2	299,00
RESIDENT EVIL 2	149,00
R. TYPE DELTA	399,00
RIDGE RACER 4	**399,00**
STAR OCEAN 2	449,00
STREET FIGHTER ZERO 3	449,00
TAIL CONCERTO	99,00
TEKKEN 3	**299,00**

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + CARTE MEMOIRE	169,00
AKUJI	369,00
ALUNDRA	349,00
APOCALYPSE	369,00
ATLANTIS	349,00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299,00
BATTLESHIP	299,00
BREATH OF FIRE 3	349,00
BUGGY	299,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 3	199,00
CAESAR 2	299,00
CC : MISSION TESLA	299,00
CENTIPEDE 2000	349,00
CIVILISATION II	369,00
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00
COLONY WARS : VEGENCE	349,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
COOLBOARDER 3	349,00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DEAD OR ALIVE	349,00
DEVIL DICE	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
ELIMINATOR	349,00
FIFA 98	199,00
FIFA 99	369,00
FIFA COUPE DU MONDE	249,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA ONE 98	359,00
GHOST IN THE SHELL	349,00
GRAN TOURISMO	299,00
GUY ROUX MANAGER	369,00
HEART OF THE DARKNESS	349,00
HUGO	349,00
ISS PRO 98	369,00
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH	
SUPER CROSS	249,00
KKND 2	329,00
KENSEI SACRED FIRST	349,00
KNOCK OUT KINGS	**369,00**
L'INVASION VIENT DE L'ESPACE	349,00
LE 5E ELEMENT	349,00
LIBERO GRANDE	**349,00**
LUCKY LUCKE	349,00
MEDIEVIL	349,00
MEGAMAN X4	**299,00**
METAL GEAR SOLID	**369,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY	
DE VOYAGE	329,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	**299,00**
NAGANO	199,00
NBA 99	369,00
NHL 99	369,00
NINJA	369,00
ODD WORLD + PAD	199,00
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	**369,00**
ODT	369,00
POCKET FIGHTER	299,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
PRO PINBALL BIG RACE	**299,00**
PSYBADEK	299,00
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RISK + SOURIS	329,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROGUE TRIP	349,00
SMALL SOLDIER	369,00
SPYRO	349,00
STREAK	369,00
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
TAIL CONCERTO	299,00
TENCHU	369,00
TEKKEN 3	**399,00**
TIGER WOOD 99	**369,00**
TOCA TOURING CAR 2	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	199,00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	249,00
V2000	329,00
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
V BALL BEACH VOLLEY	329,00
WILD 9	349,00
WILD ARMS	299,00
WWF WARZONE	329,00
XENOCRACY	349,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
YANNICK NOAH TENNIS	369,00

• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• ACTION REPLAY (VF)	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• MEMORY CARD	69,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• GAME BOOSTER	399,00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199,00**

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLOODY ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASPER	199,00
CASTLE VANIA	169,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
COURIER CRISIS	99,00
CRASH BANDICOT	149,00
CROC	169,00
DESCENT 2	149,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	129,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FANTASTIC FOUR	149,00
FORMULA ONE 97	169,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GEX 3D	149,00
GRID RUN	99,00
GTA	169,00
HERCULE	149,00
HI OCTANE	99,00
INDEPENDANCE DAY	169,00
IRON AND BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
J. MADDEN 98	149,00
JURASSIC PARK 2	129,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MARVEL SUPER HEROES	149,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
NASCAR 98	149,00
NBA IN THE ZONE 2	99,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	169,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ONE	149,00
OVERBOARD	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PORSHE CHALLENGE	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RESIDENT EVIL	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SLAM AND JAM 96	69,00
SOUL BLADE	149,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	169,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
SYNDICATE WARS	199,00
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOBAL 1	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	99,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	99,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
X MEN	129,00

SATURN

JEUX JAP

FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449,00**
KING OF FIGHTER COLLECTION	399,00
LUNAR 2	399,00
MARVEL SUPER HEROES VS SF	469,00
RADIAN SILVER	349,0
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3 SCE 3	399,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	299,00
BURNING RANGERS	**299,00**
DEEP FEAR	**299,00**
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JURASSIC PARK : LOST WORLD	149,00
PANZER DRAGON SAGA	**299,00**
RIVEN	**299,00**
RESIDENT EVIL	299,00
SEGA TOURING CAR	299,00
SHINNING FORCE 3	**369,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	199,00
WORLD WIDE SOCCER 97	149,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- CROC
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR
- DEFCON 5
- DISCWORLD 2
- DOOM
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- **PGA TOUR GOLF 97**
- REVOLUTION X
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TILT
- TRASH IT
- VIRTUA FIGHTER
- WRESTLEMANIA

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 **249 F**
- PAD ANALOGIQUE **199 F**
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS **259 F**
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS **149 F**
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU **99 F**
- MEMORY CARD 8 MEG **199 F**

DREAMCAST

CONSOLE + PERITEL + ALIM 220V **2990 F**

EVOLUTION	449,00	SENGOKU TURBO	449,00
CLIMAX LANDERS	449,00	SEVEN CROSS	449,00
GODZILLA	449,00	SONIC ADVENTURE	449,00
INCOMMING	449,00	TETRIES 4D	449,00
JULY	449,00	VIRTUA FIGHTER 3	449,00
MONACO GP 2	449,00	**MANETTE**	**299,00**
PEN PEN TRIATHLON	449,00	**VMS**	**299,00**
POWERSTONE	449,00	**JOYSTICK**	**590,00**
SEGA RALLY 2	449,00	**VOLANT**	**590,00**

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 790 F

1080 SNOW BOARDING	**369,00**
AERO GAUGE	199,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	369,00
BOMBERMAN	399,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	399,00
CHOPPER ATTACK	449,00
DIDDY KONG RACING	349,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	**429,00**
F1 POLE POSITION	199,00
F1 WORLD GP	369,00
FIFA 98	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	499,00
F ZEROX	369,00
GEX 2	449,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	449,00
GT 64	399,00
HEXEN	199,00
ISS 98	399,00
ISS 64	349,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	349,00
MISSION IMPOSSIBLE	**399,00**
MORTAL KOMBAT 4	449,00
NAGANO	249,00
NASCAR 99	449,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	**449,00**
NFL QBC 99	429,00
NHL 99	449,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
RAKUGA KIDS	449,00
SILICON VALLEY	399,00
SOUTH PARK	449,00
STARSHOT	399,00
STAR WARS ROGUE SQUADRON	**449,00**
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TONIC TROUBLE	429,00
TUROK	199,00
TUROK 2	**399,00**
V RALLY 99	**399,00**
WETRIX	399,00
WWF WARZONE	399,00
YOSHIES STORY	399,00
VIRTUAL POOL	**449,00**
WCW REVENGE	**399,00**
WIPE OUT 64	**399,00**
YANNICK NOAH	399,00
ZELDA	**429,00**

FORCE PACK VIBREUR	99 F	ACTION REPLAY	399 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	SHOCK WAVE	299 F
RALLONGE MANETTE	69 F	GAME BOOSTER	399 F
MANETTE	199 F	MEMORY EXPANSION PACK	199 F
MEMORY CARD	69 F	PACK D'EXTENSION	
MEMORY CARD 4X	129 F	MEMOIRE	199 F

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (seulement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash ❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3

(2.23 F/mn)

C+ 0299

TESTS

SONIC ADVENTURE

La Dreamcast en est à ses débuts et Sonic fait partie des quelques jeux très attendus qui vont servir "d'étalon" pour juger de la puissance de la bécane. Un examen de passage important pour la mascotte de Sega. Verdict de la rédaction.

méga hit

Là, Gia incarne Tails, et suit le Panda telle une ombre. Le jeu à deux sur le même écran n'est pas toujours évident.

Ce nouveau Sonic est réalisé entièrement en 3D, avec de superbes textures, le tout en haute-résolution. Ce qui donne une qualité graphique impressionnante. Si le jeu reste avant tout orienté plates-formes, il tient aussi un peu de l'aventure. Mais ces deux genres sont généralement bien distincts, un peu sur le principe d'un Shining Force qui alterne parties de wargame et d'aventure. Un exemple : quand vous êtes en ville, vous devez résoudre des énigmes (donc jouer la partie aventure). Ce n'est qu'une fois ces épreuves passées, que vous pourrez accéder au niveau suivant, de pure plates-formes.

Ce Sonic est pour l'instant entièrement en japonais, ce qui présente l'inconvénient de nous priver des explications des boules de lumière et des conseils des habitants... Mais qu'à cela ne tienne, vous devriez vous en sortir sans trop de problème (au pire, reportez-vous à l'encadré "Help" pour vous décoincer). Et puis, bonne nouvelle, Sonic n'est pas seul dans cette aventure ; il va retrouver tous ses amis : Tails, Knuckles, Amy Rose... Vous les rencontrerez au fur et à mesure de votre avancée, et quand vous aurez fini le jeu avec Sonic, vous pourrez choisir n'importe lequel de ces personnages pour recommencer l'aventure. Les quêtes seront alors différentes, mais vous retrouverez globalement les mêmes niveaux (dans un ordre différent), avec un truc en plus par-ci, par-là.

Chaque personnage possède des techniques qui lui sont propres – par exemple, pour écraser ses adversaires Amy utilise un maillet.

L'univers 3D est observable grâce aux boutons L et R qui servent à faire tourner la caméra. La croix directionnelle permet de regarder dans tous les sens, ce qui est très pratique car Sonic Adventure est plein de raccourcis et de passages secrets ! Il y a par exemple des murs à casser, ou tout simplement des sauts à effectuer au bon endroit pour atteindre de nouveaux passages. Sonic peut se mettre en boule, et foncer à la vitesse lumière. Dès lors, il tue tous les monstres sur son passage. Cette faculté se révèle pratique pour parcourir une longue distance très rapide-

AVIS OUI !

Le voile est désormais levé : la Dreamcast marque un vrai tournant, une petite révolution technologique, un changement de génération ! La qualité de la réalisation technique est à couper le souffle, du jamais-vu au niveau de la 3D. La maniabilité demeure bonne dans l'ensemble, avec quelques petits ratés de temps à autres. Certes, Sonic n'est peut-être pas aussi long et profond qu'un Mario 64, mais il est nettement plus fun. Si vous avez une Dreamcast, il est impossible de passer à côté !

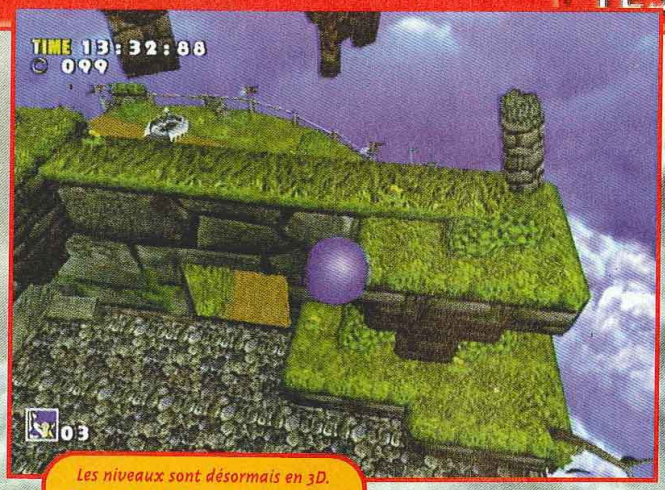
PANDA

ment ; on évi
pendant deu
d'un bout à l'
Lorsque Soni
on rappuie su
enchaîner un
l'horizontale,
distance. Cet
permet notam
rattraper aprè
mauvaise éva
distance.
Le jeu est très
Sonic visitera
d'endroits, dis
quatre coins d
Et même si le
terminé en qu
s'acharnant , v
souffrir si vous
vraiment le fini

Il y a pas mal de détails intéressants, de secrets, et autres trucs à trouver...

Sonic fluoresce filer en vitesse

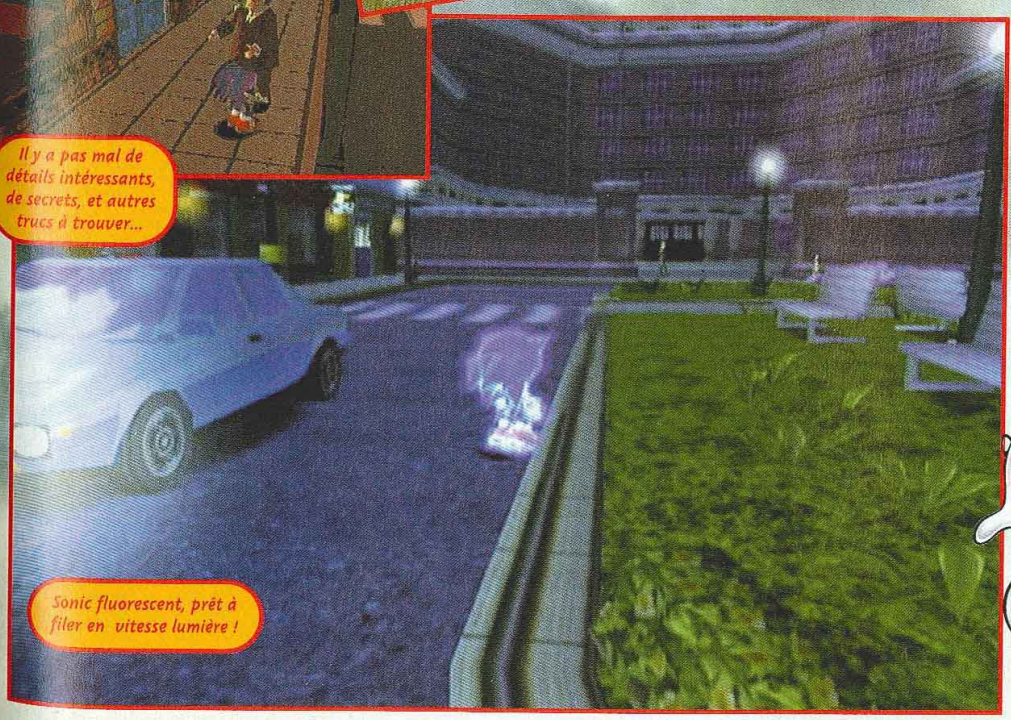
ment ; on évite ainsi de marcher pendant deux minutes pour aller d'un bout à l'autre du village ! Lorsque Sonic bondit, il peut, si on rappuie sur le bouton de saut, enchaîner un second saut à l'horizontale, sur une courte distance. Cette astuce lui permet notamment de se rattraper après une mauvaise évaluation de la distance.
Le jeu est très varié et Sonic visitera toutes sortes d'endroits, dispersés aux quatre coins du monde.
Et même si le jeu peut être terminé en quelques jours en s'acharnant , vous allez souffrir si vous voulez vraiment le finir à 100% !



Les niveaux sont désormais en 3D. Ça monte et ça descend très souvent.

La brume s'est levée et il y a avis de tempête !

Il y a pas mal de détails intéressants, de secrets, et autres trucs à trouver...



Sonic fluorescent, prêt à filer en vitesse lumière !

FLIPPER

Dans le casino, vous jouerez avec deux flippers dans une séquence plutôt réussie. L'inertie de la bille n'est pas fantastique – elle est un peu trop molle – mais on ne chipotera pas. D'autant qu'il y a un rappel de Nights assez rigolo, quand on ramène quelques bonus. Enfin, les flippers vous permettront surtout de récupérer un maximum "d'anneaux". Ensuite, à vous la belle vie !

Le maniement et très simple, on joue avec les boutons L et R uniquement.

Ce flipper est dédié à Nights, on retrouve ses personnages dans les bonus et la décoration.

Un petit tour dans le monde de Nights. On regarde mais on ne touche pas.

SNOWBOARD

Le Snowboard est un passage très fun, qui en met plein la vue, sans être trop difficile. Du coup, on peut en profiter pleinement sans avoir besoin d'être trop concentré. Certes, si vous voulez prendre les passages secrets, il vous faudra faire preuve d'habileté, mais sinon c'est un passage trop-grave-chanmaille-fun.

Quand un vrai jeu de snowboard sur Dreamcast sortira, il risque de faire très mal !

Poursuivi par une avalanche, mieux vaut ne pas se planter.

On peut casser les stalagmites en rentrant dedans. Enfin, mieux vaut tout de même les éviter.

On peut déplacer la caméra presque tout le temps pour voir ce qui se passe autour.

Ce n'est pas le moment de se reposer et de bronzer !

COURSE

Sonic Adventure est tellement varié qu'il propose aussi un niveau sous forme de course de voitures (un peu comme F-Zero). La maniabilité ne pose pas de problème, malgré une vitesse d'animation qui décoiffe grave. Il faut le voir pour le croire !

Les tournants un peu secs sont indiqués et la piste n'est pas très compliquée.

Il y a plusieurs "Speed up". A ne surtout pas rater. On se croirait dans F-Zero...

Pour sauter, il faut foncer, sinon c'est le grand plongeon.

Vers la fin, les niveaux s'allongent et se divisent en deux parties.

AVIS OUI, MAIS...

Pourquoi Sega a-t-il décidé de ressortir un personnage comme Sonic alors qu'il a besoin de présenter une image nouvelle ? Certes on ne peut que saluer la prouesse technique de la Sonic Team : le jeu est rapide à en vomir, beau à en pleurer, et les niveaux ont été conçus d'une main de maître. Mais comme Achille, Sonic a son talon : le japonais. Or l'aventure tient une belle place et en japonais, ça devient une vraie gageure. On se balade sans but, on ne pige que dalle... Sonic Adventure a l'air d'être un très grand jeu, aussi je préfère attendre une version française pour ne pas gâcher mon plaisir.

SPY

SONIC FAMILLY

Une fois que vous aurez fini le jeu avec Sonic, vous pourrez le recommencer avec l'un des nombreux autres personnages. Toute la famille Sonic est de sortie, avec bien entendu le brave Tails, Knuckles, Amy Rose (la petite amie de Sonic), E-102, un robot devenu gentil à force de lire Consoles+, et enfin Big the Cat. Chacun possède bien sûr des mouvements différents.

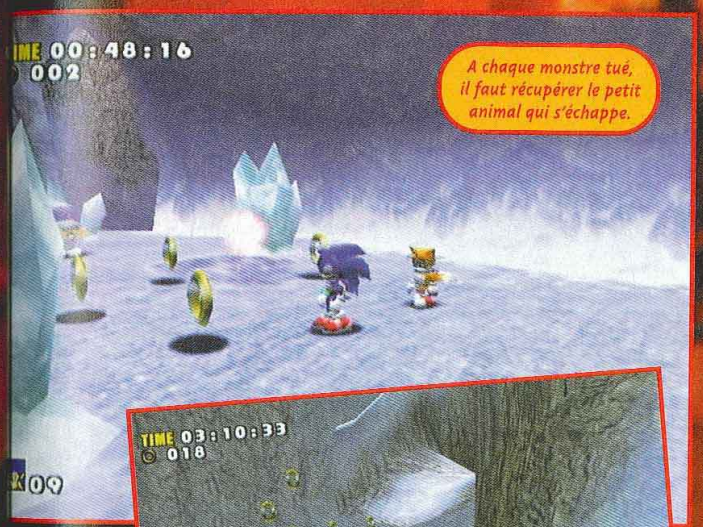
Tails est un des personnages les plus réussis apres Sonic.

La petite amie de Sonic. Elle n'a pas l'air très enchantée de le revoir...

AVIS OUI !

Après un passage moyen sur Saturn, Sonic est de retour. Graphismes splendides, animation super rapide, tout est réuni pour aboutir à un résultat impressionnant. Mais au-delà des prouesses techniques, normales compte tenu des capacités de la Dreamcast, quelques idée m'ont bien plu : maniabilité " assistée " lors des passages supersoniques, possibilité de jouer six ou sept scénarios distincts grâce aux nombreux persos, stages variés (avion, pêche virtuelle, snowboard...).
Le mode Aventure pourra sembler difficile, il n'est pas rédhibitoire.

SWITCH



A chaque monstre tué, il faut récupérer le petit animal qui s'échappe.

Les champignons rouges sont des tremplins qui vous envoient valser en l'air.

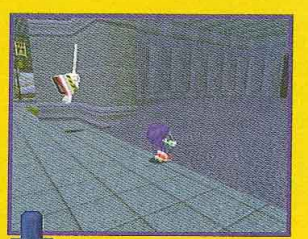
Sonic recyclé en boule de bowling, un concept intéressant...

HELP !

Le train vous emmène aux ruines, c'est un trajet fréquent.

C'est le trou, allons chercher la technique de la vitesse lumière.

Lorsque que la salle est remplie d'or, on peut accéder à la gemme.



Quand vous trouvez la carte d'accès, allez vers le grillage en ville.

Quand Amy a été enlevée par le robot dans le grand vaisseau, retournez vers le niveau de glace, et continuez dans la grotte pour aboutir à un nouveau passage.

POUR BIEN DÉBUTER

Le mode Aventure de Sonic, bien que pas très élaboré, peut poser quelques problèmes.

- Tout d'abord, vous commencerez le jeu avec Sonic, puis vous irez vers la plage pour le premier niveau. Ensuite, sortez de l'hôtel, et dirigez-vous vers la gare pour prendre le métro. Vous arrivez dans les ruines. Montez jusqu'à la maison, il y a un œuf vert devant, ramassez-le. Allez le déposer sur l'emplacement près du pont en bois secoué par d'immenses courants d'air. Une fois l'œuf posé, sautez dans le courant d'air pour aller au deuxième niveau.

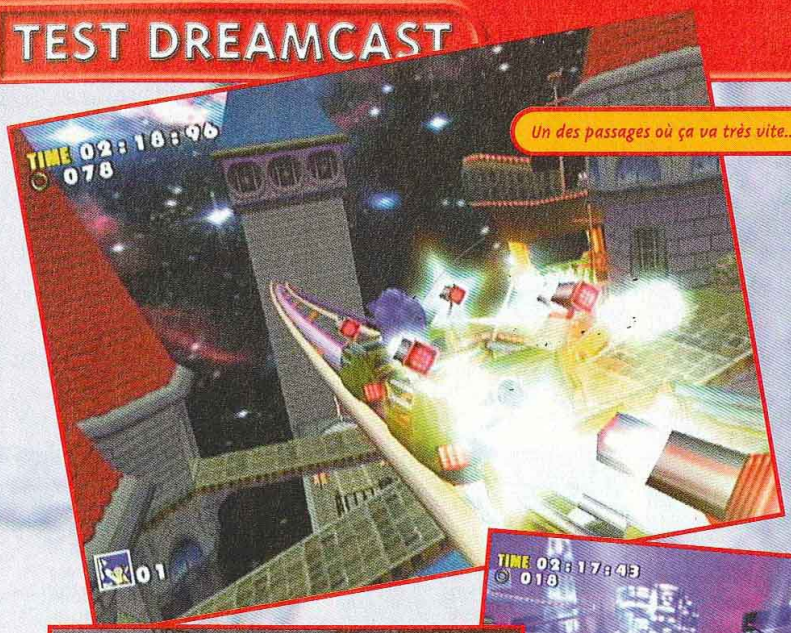
- Là, ça se corse ! Dans la ville du départ, une nouvelle partie est accessible. Il y a un trou, tombez dedans. Sonic apprend une nouvelle technique, "la course à vitesse lumière". Maintenez votre pression sur les boutons de course, Sonic charge et, enfin, court en passant dans les anneaux. De cette manière, il sort du trou.

- Allez ensuite à l'hôtel, montez à l'étage par l'escalier. Il y a deux interrupteurs : l'un ouvre la porte en face, l'autre fait apparaître des anneaux. D'un coup de vitesse lumière, passez de l'autre côté pour récupérer un précieux item.

- Enfin, direction le casino, auquel vous pouvez accéder soit par la station de métro soit par l'hôtel. Dans la rue, il y a un autre interrupteur. Vous l'aurez deviné, il fait apparaître des anneaux... Un coup de vitesse lumière, et c'est bon.

- Dans le casino, il faut amasser pas mal d'anneaux pour aller dans la pièce au fond du niveau. Une fois que c'est fait, déchargez tous vos trésors pour faire un pont d'or jusqu'au cristal vers la fin du niveau. Allez chercher la sorte d'œuf.

- Direction les ruines à nouveau, un passage s'ouvre dans la roche... La suite est assez facile, vous devriez vous en tirer sans problème.



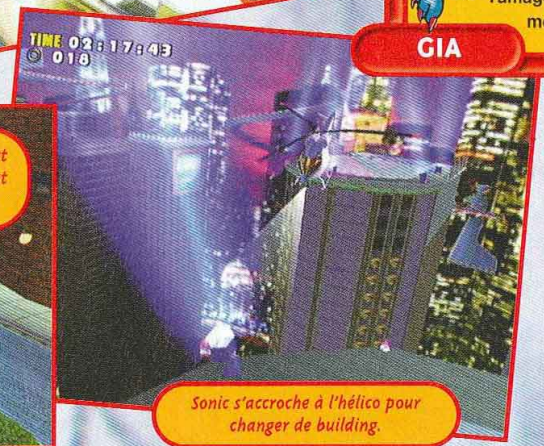
Un des passages où ça va très vite...

AVIS OUI !

Une console de Sega sans Sonic, ça n'existe pas. Voici donc le deuxième gros jeu de la Dreamcast, et on en prend plein la gueule. Dès les premiers instants, on est sous le charme des graphismes de folie. Moi qui ne suis pas vraiment amateur de Sonic, j'avoue avoir été complètement bluffée ; même si certains niveaux, en hommage aux anciens épisodes du hérisson bleu, sont trop rapides ! Malheureusement, le côté aventure-Tamagotchi risque de déconcerter les mordus de la saga.

GIA

Voilà un moyen de transport pas fatiguant, et qui permet d'éviter les poursuivants.



Sonic s'accroche à l'hélico pour changer de building.

BOSS

Les boss sont pour la plupart assez faciles à buter, comme dans tous les Sonic. Il suffit de leur sauter sur la tête (pour Chaos, cela n'est pas toujours aussi facile, surtout lors des combats où il est dans l'eau). En plus, on voit leurs points de vie affichés, ce qui est toujours agréable.

Il faut rester très mobile pour éviter les attaques des boss.

Knuckles est méchant ! Il veut votre peau, et il est rapide, heureusement vous l'êtes encore plus !

AVION

L'avion de Knuckles n'a sûrement pas passé de contrôle technique, mais ce vieux coucou parvient quand même à voler ! Ce passage shoot them up reprend le système de Panzer Dragon, avec une mitrailleuse ou un lock sur les ennemis. L'avion possède une barre d'énergie qui baisse doucement à chaque tir encaissé.

Le décollage du coucou est digne d'un "James Bond" avec une piste sortie de nulle part.

L'énorme vaisseau du méchant, vous n'avez aucune chance de le descendre a priori.

Il y en a qui vont devenir aveugles tellement c'est beau !

Pour passer en fa... sauter dans le vi... sur les mo...

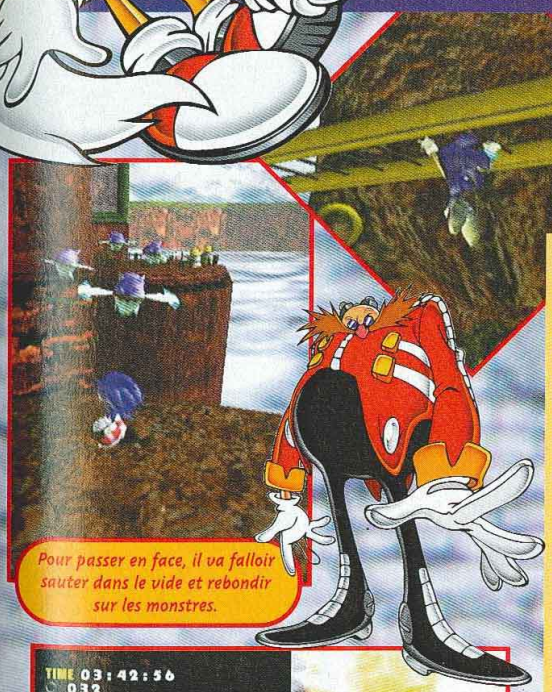
LOOPINGS

Les niveaux vous en mettent plein la vue. Il y a de nombreux passages où on retient son souffle tellement c'est beau ou rapide. Sonic se met à courir extrêmement vite et la piste part dans tous les sens, comme d'habitude, mais là c'est en 3D. De même, le passage où Sonic court sur la façade d'un building est fantastique.

On n'a rien à faire, juste contempler le paysage.

Sonic descend une pente vertigineuse de 90° !

Mieux vaut continuer à courir, tant pis pour le décor !



Quel acrobate ce Sonic, admirez ses abdos !

Pour passer en face, il va falloir sauter dans le vide et rebondir sur les monstres.

Voici un endroit pas très hospitalier...

ADOPTEZ UN PANDA !

Tout au long du jeu, vous récupérerez des petites bêtes en détruisant les monstres. Vous pourrez les libérer et jouer avec eux, soit dans une pièce de l'hôtel (en prenant l'ascenseur), soit dans les ruines où un wagon sur un rail vous mènera jusqu'à une salle. Dans un cas comme dans l'autre, vous pourrez "up loader" vos bébêtes dans la mémoire de votre pad, voire les élever si vous trouvez des œufs dans le jeu. Avis aux amateurs de Tamagotchis...

C'est l'occasion de se reconvertir dans l'élevage de bestioles...

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- PLATES-FORMES/AVENTURE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 93%

Bon dessin animé en images de synthèse, ça fait bizarre d'entendre Sonic parler !

GRAPHISMES 95%

La qualité des textures et la finesse des décors sont surprenantes.

ANIMATION 97%

Sans doute l'aspect le plus impressionnant : la vitesse est ahurissante.

MUSIQUE 90%

Assez sympa, elle soutient bien l'action.

BRUITAGES 88%

Assez peu nombreux en fait, mais très bien échantillonnés.

DUREE DE VIE 89%

Quelques petites énigmes à résoudre, sinon c'est assez facile.

JOUABILITE 86%

Le point faible : il y a des petits ratés au niveau des vues.

INTERET 93%

Sonic Adventure est LE jeu à acheter sur Dreamcast. Il est aussi magnifique que fantastique !

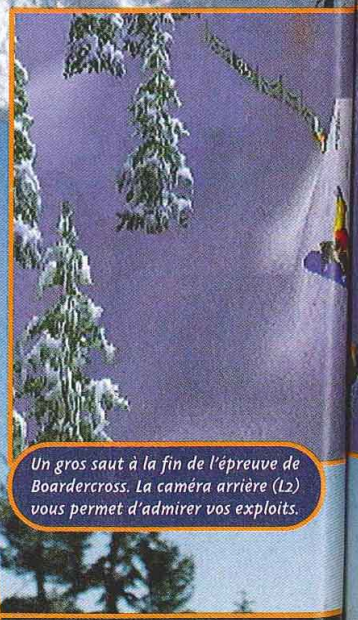
Si les jeux de snowboard affluent, rares sont ceux qui innovent ou proposent un réalisme conséquent. Grâce à Pro Boarder, il devient possible d'incarner les plus grandes stars de l'extrême sur de véritables compositions (Foo-Fighters, Lunatic Calm, etc.). C'est parti...

méga hit

X PRO BOARDER

Quel fan de glisse n'a jamais rêvé de devenir, l'espace d'un instant, Terje Haakonsen ou Peter Line ? C'est désormais possible. Dans le menu de sélection des personnages d'Extreme Games : Pro Boarder, huit stars sont disponibles. Bien sûr le matériel de tous les sponsors est présent. En fonction de l'épreuve choisie, on s'équipera d'une planche de Freestyle, de Freeride, de Pipe ou alors d'une polyvalente. Tout a été mis en place pour que le jeu soit le plus réaliste possible. Par exemple, au lieu de proposer une épreuve de saut toute bête, avec un tremplin perdu au milieu de nulle part, les programmeurs ont créé une épreuve appelée Mont Baker's Gap : vous partez avec vos potes en haute montagne et décidez de construire une bosse pour passer la route et rejoindre vos amis. Bien sûr, la partie construction du tremplin n'est pas jouable mais c'est une idée originale que l'on aimerait voir plus souvent. Au début, seules cinq épreuves sont disponibles : Midnight Express, une course de nuit truffée de raccourcis ; Slopestyle, un challenge dans lequel vous devez descendre la piste en réalisant un maximum de tricks en un minimum de temps ; Stadium, une épreuve de Quarter Pipe (assez proche du Big Air) ; Half Pipe et enfin Mont Baker's Gap. Une fois que vous avez réussi ces cinq épreuves, le mode Circuit se débloque ouvrant quatre autres épreuves. Le Super Pipe s'apparente à un gigantesque Half-Pipe qui se sépare en deux parties vers la fin de l'épreuve.
Le Boardercross est une course de descente uniquement (série de bosses, virages serrés et relevés, etc.), et le I-70 une sorte de Mont Baker's Gap. Un parcours se révèle plus séduisant que les autres : le Freeride, dans lequel un domaine skiable bien large fourmille de tremplins et de rails. On regrette qu'il n'y ait pas plus d'épreuves de ce genre et qu'aucun mode Practice ne soit disponible.

Le mode 2 joueurs en Slopestyle est très fun. A droite, Spy se prend un sapin ! Eh oui, ce n'est pas facile le snowboard !



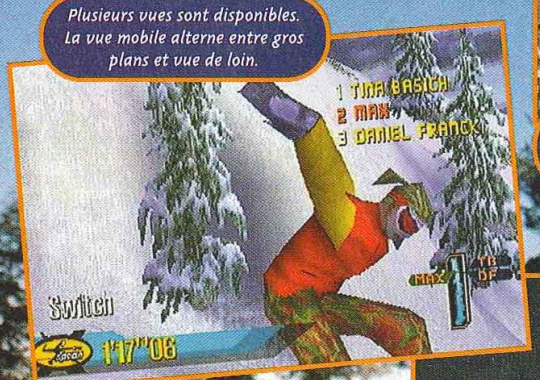
Un gros saut à la fin de l'épreuve de Boardercross. La caméra arrière (L2) vous permet d'admirer vos exploits.

AVIS OUI !

Voici la simu la plus réaliste sur PS ! Neuf épreuves et neuf persos vous attendent. Parmi eux, les plus grands pros. Le jeu est bien réalisé. Grâce à la richesse des décors et à la finesse des détails, on a vraiment l'impression d' y être. L'animation des persos est très bien rendue. Enfin, il est possible de jouer à deux sur des épreuves comme le Half-Pipe, c'est une première ! Les deux épreuves de descente sont larges et possèdent plus d'un secret. Grâce à son mode 2 joueurs, son réalisme et ses FMV nombreuses, Pro Boarder est la simulation à posséder sur Playstation !

SWITCH

Plusieurs vues sont disponibles. La vue mobile alterne entre gros plans et vue de loin.



Arrgh... s'envoyer en l'air au clair de lune. C'est nouveau et très beau.

AVIS

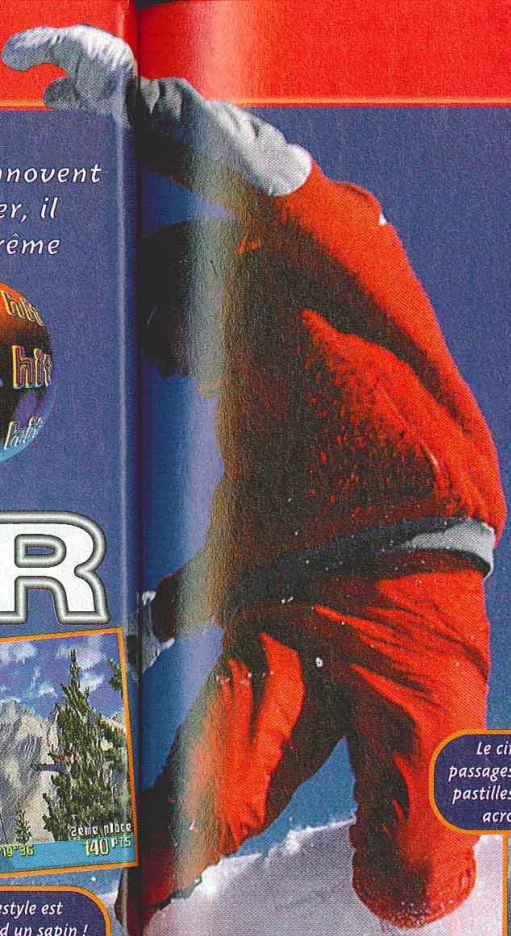
C'est à frappe

SPY

HELP !

LES BONS TUYAUX

Voici une petite astuce pour réussir l'épreuve de Slopestyle. Avant la ligne d'arrivée (200 mètres environ), il y a un half-pipe naturel. Prenez de la vitesse en effectuant une belle courbe sur la partie droite, puis dirigez-vous vers la gauche, en restant perpendiculaire à la piste. Arrivé au sommet du bord, sautez. Vous pourrez réaliser une rotation d'au moins 1440°.
Dans les niveaux Stadium, Mont Baker's et I-70, il est possible, au tout début, de rentrer un flip avant à 360° plus un grab.
Pour le Mont Baker's, il faut prendre le Railslide sur la pale d'hélico située à droite en fin de parcours, et finir par un saut.
Voilà, cela devrait vous aider à finir en tête.
Si ça ne marche pas, engueulez Switch...



Le circuit Freeride propose plusieurs passages, balisés ou non. Il faut récolter les pastilles de temps et réussir les plus belles acrobaties pour terminer premier.

Ollie B. est le personnage caché, comme il est petit, il rentre des rotations de folie.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 989 STUDIOS
- Éditeur : SCEE
- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 88%
De longues FMV, assez moyennes, présentent les champions. Les menus sont clairs.

GRAPHISMES 94%
Plus beaux que Coolboarders 3. Effets de neige bien sentis et décors très riches.

ANIMATION 89%
Très réaliste et détaillée, les persos bougent bien, la caméra donne le mal de mer.

MUSIQUE 92%
Titres originaux des meilleurs groupes néo-punk du moment Foo-Fighters, Lunatic Calm.

BRUITAGES 90%
Les cris des persos, le bruit de la neige et des rochers sous la planche sont réalistes.

DUREE DE VIE 85%
Epreuves variées et mode 2 joueurs inédit en Freestyle (Pipe, Slopestyle, etc.).

JOUABILITE 91%
Contrôles bien pensés, façiles à apprendre. Certains persos plus jouables que d'autres.

INTERET 92%
La simulation sur Playstation la plus réaliste et la plus belle du moment, avec des pistes larges et la possibilité d'incarner les stars de ce sport vertigineux.

AVIS OUI !

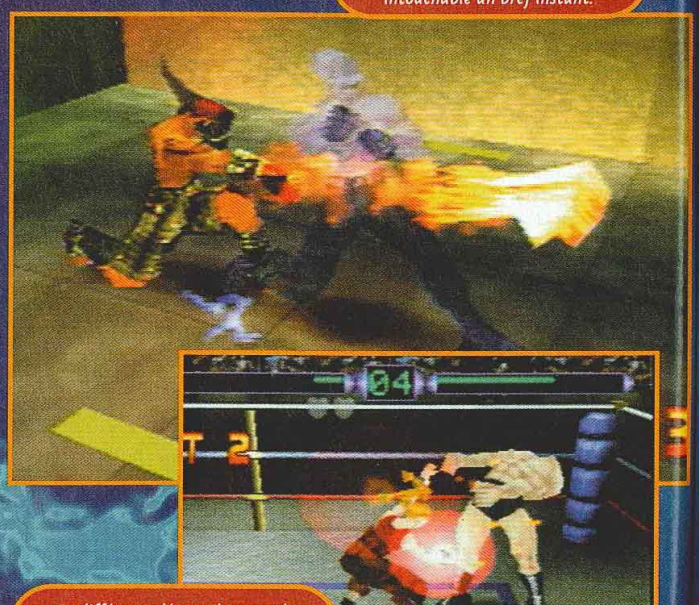
C'est à grands coups de licences qu'a décidé de frapper les studios de Sony. Licences pour les persos, pour le tournoi organisé par ESPN (merci Disney), musiques originales de vrais groupes, sponsors divers... Cet investissement sera-t-il rentable ? Mille fois oui ! Oui pour la possibilité d'incarner les plus grands noms du snow. Oui pour les graphismes, la prise en main, la zique. Oui pour tous les modes de jeu (dont un mode 2 joueurs !). S'il n'est pas exempt de tout reproche technique, ludiquement Pro Boarder est une véritable bombe. A voir absolument.

SPY

EHRGEIZ

Square tente d'innover dans un genre assez saturé. Si l'intention est louable, il semblerait que l'éditeur tâtonne encore un peu. Mais ne lui jetons pas la pierre, son jeu est sympa et original, et on y retrouve plusieurs personnages de Final Fantasy 7.

Premier titre d'arcade de Square Soft, Ehrgeiz est un jeu de baston dont les personnages ont été modélisés en 3D. Certains bénéficient même de l'ajout de textures et non pas d'un simple Gouraud Shading à la Tobal 2. Les décors sont également en 3D, ce qui permet des mouvements de caméra assez impressionnants, dont le zoom arrière. Et le plus important, c'est que ces changements de vue automatiques ne nuisent jamais à la jouabilité, et que l'on voit toujours clairement où l'on se trouve. Ehrgeiz est donc en vraie 3D et, contrairement à la quasi totalité des jeux de baston dans lesquels on se déplace d'un pas de côté, là on peut aller vraiment où l'on veut (un peu comme dans Destrega ou comme dans les beat them all). Mais vu que le jeu est rapide, il n'est pas évident de se déplacer avec précision. A première vue, les coups manquent de variété puisque vous n'avez qu'un bouton pour les pieds et un pour les poings. Cela donne pas mal de Combos automatiques, et très peu de coups spéciaux. Heureusement, pour chaque personnage, il y a un bouton permettant d'utiliser une technique secrète, allant de la transformation en animal à l'apparition d'une arme blanche (épée, lance...) ou encore, dans le meilleur des cas, à celle d'une boule de feu. Le décor peut influer énormément sur le cours d'une bataille : par exemple, un personnage lent avec beaucoup d'allonge se sentira assez peu à l'aise sur un ring de boxe. On trouve dans Ehrgeiz un mode RPG très soigné graphiquement (avec un grand village), beaucoup plus élaboré que celui de Tobal 2, mais qui n'atteint pas le niveau d'un RPG classique.



Il est possible d'esquiver les attaques de l'adversaire en se rendant intouchable un bref instant.

Les différents décors changent la physionomie des combats. Ici, le ring ne laisse que peu de place pour bouger.

En restant concentrée, l'attaque augmente en amplitude, et ce sont deux boules de feu que Tifa va envoyer, dont une à tête-chercheuse.

AVIS OUI, MAIS...

Ehrgeiz est assez original dans son genre, mais il peut dérouter l'amateur de jeux de baston. Le fait qu'il soit en 3D et que l'on puisse se déplacer où l'on veut rend les combats plutôt fouillis, un peu comme Destrega, en moins shoot. La réalisation est nickel : c'est beau, fin, bref rien à redire de ce côté-là. Le mode RPG est bien plus sympa que dans Tobal et vraiment jouable. On verra peut-être un jour un Action RPG utilisant le même type de routines. Bref, c'est un jeu agréable, mais un peu bourrin et pas assez varié au niveau des coups.

PANDA

Pour un jeu en ... sont étonnamme...

PETIT PLUS

Il y a quelques petits jeux supplémentaires ; c'est un phénomène très à la mode et particulièrement sympa.
Une sorte de décathlon revu à la sauce plage et baston !
Bref, ça ne relance pas complètement l'intérêt, mais ça apporte un petit plus.

Un remake du 100 mètres haies version plage, rigolo cinq minutes.

Là, il faut faire dix fois le tour du niveau. Il est bien sûr possible d'infliger une correction à son adversaire au passage !

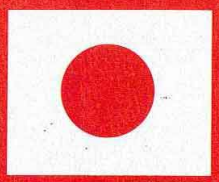
Tifa peut rebondir sur les cordes du ring pour se projeter sur son ennemi.

Pour un jeu en 3D, les caméras sont étonnamment bien choisies.

AVIS OUI, MAIS...

Eirghez n'est pas mieux réalisé que Tobal 2. Certes, le Gouraud Shadding a fait place à de belles textures et le mode Story est un peu plus accessible et vraiment magnifique. Malheureusement, le jeu n'a pas la profondeur d'un Tobal 2, les enchaînements y sont beaucoup moins nombreux et plus bourrins. Bref, j'ai été un peu déçu, et même si des personnages ont été ajoutés par rapport à la version arcade, il ne vaut pas Tobal 2.

SWITCH



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE SOFT
- Éditeur : SQUARE SOFT
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 92%
Square Soft a comme d'hab soigné l'intro, tout en images de synthèse.

GRAPHISMES 90%
En haute résolution avec, de temps en temps, de belles textures.

ANIMATION 85%
Rapide dans l'ensemble, mais ça ralentit par moments.

MUSIQUE 85%
C'est pas mal, mais sans plus, on pouvait s'attendre à mieux.

BRUITAGES 78%
Ça manque de digits vocales, c'est un peu mou, bref pas terrible.

DUREE DE VIE 93%
Le mode RPG augmente considérablement la durée de vie du jeu.

JOUABILITE 88%
A cause de la 3D, il n'est pas toujours facile de se déplacer avec précision.

INTERET 87%

Ehrgeiz débarque sur Playstation avec plein de superbes scènes cinématiques et un mode RPG sympa.

ZEL

THE LEGEND

Le raz de marée Zelda n'a pas fini de nous submerger. Après la révolution de l'opus N64, Nintendo s'apprête à frapper un grand coup avec Zelda DX.

La tradition chez Nintendo consiste à équiper chaque console, d'un Zelda. Et à chaque fois, c'est le bonheur absolu. La petite Game Boy Couleur a donc droit, elle aussi, à son Zelda. Cet épisode, Le Réveil de Link, était déjà sorti en 1993 sur la Game Boy toute simple, et avait reçu, à l'époque, un accueil triomphal. Après quelques années, le revoilà donc, mais avec des décors colorisés. Le jeu et le principe sont restés les mêmes. Link, après avoir beaucoup voyagé au cours de ses aventures sur Super Nintendo, s'est décidé à regagner Hyrule. Hélas, son bateau a fait naufrage au cours d'une tempête. Notre héros s'échoue, évanoui, sur une plage de l'île de Koholint. Sauvé des eaux par Marin, Link a également attiré des créatures malfaisantes. Il devra chasser ces intrus avant de repartir pour Koholint. Mise à part la couleur, cette nouvelle version bénéficie de petits trucs. Tout d'abord, certains bugs de déplacements ont été corrigés. Les pierres délivrant des informations dans les donjons ont été remplacées par des hiboux. De nouvelles lignes de textes ont été ajoutées, afin de faciliter et de clarifier la quête. Ensuite, un nouveau château a été introduit. Dès que vous aurez fini les huit premiers, allez dans la bibliothèque, et faites tomber le livre à l'aide des bottes. Suivez les directives, et ce château s'ouvrira... Par contre, vous devrez de préférence y jouer sur Game Boy Couleur, à cause des énigmes spécifiquement conçues avec des couleurs. Enfin, une petite souris vous prendra en photo tout au long de l'aventure. Avec toutes ces petites nouveautés, Zelda DX devient incontournable. Certes, elles ne sont pas nombreuses, mais le jeu n'a pas vieilli d'un poil. Bref, ceux qui n'avaient pas encore joué à Zelda sur Game Boy se précipiteront dessus. Quant à ceux qui l'avaient déjà fini, ils trouveront là un excellent prétexte pour y rejouer, et se rappeler de bons souvenirs désormais colorisés.

Tirez la tête de ce boss à l'aide du grappin, et frappez-le avec l'épée.

Avec les téléports, Link pourra voyager plus facilement.

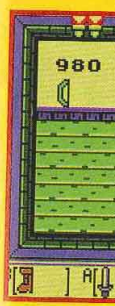
Link a un chien bien féroce... Il dévore tous les ennemis qui se trouvent sur son chemin.

AVIS OUIIIIII !!!

Ce Zelda me rappelle bien des souvenirs. A l'époque, je l'avais fini en noir et blanc et quand ce Zelda DX est arrivé, je me suis précipitée dessus, sans pouvoir m'arrêter d'y jouer. Une foule de souvenirs sont remontés à la surface, jusqu'aux moindres détails du scénario. Le passage à la couleur apporte indéniablement une dimension supplémentaire. Sur une GB noir et blanc, il est encore possible d'y jouer, mais on perd beaucoup... Le seul problème, ce sont mes petits yeux, qui voient tout flou après de longues heures devant un écran.

GIA

Cherchez bien le sol pour



ELDA DX

C+ D'OR

TH LEGEND OF LINK'S AWAKENING

Cherchez bien sous les pierres et creusez le sol pour trouver des coquillages.

En échange du boomerang, il faudra sacrifier un objet, comme la plume ou la pelle.

utes ces
, Zelda DX
able.
nt pas
le jeu n'a
Bref, ceux
ncore joué
Boy se
us. Quant à
déjà fini, ils
cellent
ouer, et se
ouvenirs
s.

à l'aide du
vec l'épée.

A l'épo-
d ce
cipitée
jouer.
ntés à la
tails du
eur
mension
ir et
ouer,

, qui
heures

HELP !

MERCI GIA !

Chez le marchand, vous pouvez voler des objets quand il tourne la tête. Mais, par la suite, on vous traitera de voleur. Et si vous revenez dans sa boutique, le marchand sera sans pitié.

Quand vous bloquez, allez à la cabine téléphonique. La personne au bout du fil vous donnera un indice pour avancer.

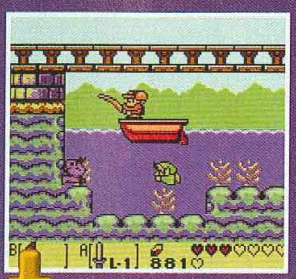
Quand vous aurez récupéré les huit instruments de musique, présentez-vous devant cet œuf, et jouez à l'ocarina l'air que Marin vous a appris.

PHOTOMATON

La grande nouveauté cachée de Zelda DX, ce sont les photos de Link prises par la petite souris photographe. Pour y avoir droit, allez d'abord dans la boutique, puis posez. Ensuite, lors de situations amusantes, la petite souris viendra prendre un cliché. Il y a douze photos à découvrir au total. Vous pourrez bien entendu les imprimer avec la mini-imprimante Pocket Printer.

La boutique photo est repérable à son enseigne tape-à-l'œil.

Quand Link va taquiner un peu Bow Wow, la souris est prête.



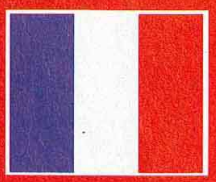
Voilà la petite souris qui attend vos bêtises pour vous prendre en photo.

La première photo, très facile à trouver, il suffit de poser au fond de la boutique.

La photo du pêcheur, vue de l'appareil photo...

Le miroir récupéré, allez voir le Zora dans le village des animaux.

ZELDA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : POCKET PRINTER
- Vibrations : -

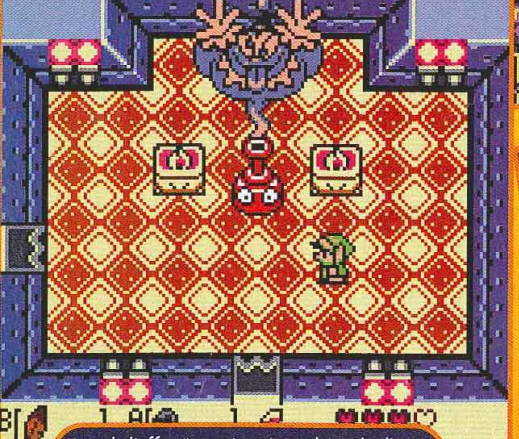
AVIS OUI !

Quelle bonne idée de rééditer l'épisode de Zelda du premier Game Boy ! J'aurai préféré bien évidemment une aventure originale et inédite, mais je dois me contenter de quelques idées nouvelles et d'un nouveau donjon. Ne soyons pas trop difficile non plus. Les couleurs apportent beaucoup de charme et de magie au jeu. Dommage que l'écran de la Game Boy couleur ne permette pas de distinguer parfaitement chacune des teintes proposées...

NIIICO

Pour atteindre cette statue, il faut se munir de l'écaille de la sirène et du grappin. Facile à dire, mais à faire...

Certains passages ressemblent un peu aux phases plates-formes de Mario.



Lors de l'affrontement contre ce boss, des lignes de texte ont été ajoutées pour mieux vous aider.

Que de chemin parcouru depuis la Gameboy en noir et blanc...

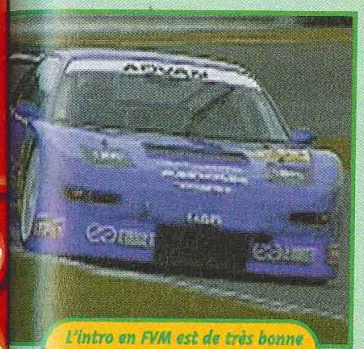
PRESENTATION	80%
C'est une Game Boy, on ne va pas lui demander des miracles.	
GRAPHISMES	95%
Les couleurs vont bien à Zelda. L'ensemble évoque étrangement la version Snes.	
ANIMATION	95%
Certains bugs ont été corrigés. Les passages entre les écrans sont très fluides.	
MUSIQUE	90%
La Game Boy étonne par ses capacités musicales.	
BRUITAGES	85%
Les petits bruitages accompagnant les sauts et les chocs sont marrants.	
DUREE DE VIE	97%
Sa richesse est telle que des journées entières ne suffiront pas en venir à bout.	
JOUABILITE	90%
Les deux boutons sont un peu limités face au nombre d'objets.	

INTERET 98%

Le meilleur jeu de la Game Boy revient en couleur, et on n'a pas le droit de le manquer. Ce Zelda revisité offre des bonus incontournables.

ADVAN Racing

Atlus doit sa célébrité à des titres comme Darius G. Cette fois-ci, l'éditeur se lance dans la simulation automobile, un genre bien représenté sur Playstation.



L'intro en FVM est de très bonne qualité et dure longtemps.

Une fois la superbe intro terminée, deux modes de jeu vous sont proposés : Advan Racing et Quick Race. Dans le premier, vous ne disposez que d'une voiture. Vous devez donc gagner de l'argent pour upgrader votre moteur acquérir un engin plus performant, un peu à la manière d'un Gran Turismo, mais en moins poussé.
Dans le mode Quick Race, la totalité des voitures et des tournois est disponible, ce qui permet de s'entraîner afin d'être le meilleur.
Les programmeurs ont inclus des petits détails réalistes comme le scintillement du soleil sur la carrosserie ou encore les étincelles lors des frottements entre concurrents (au nombre de 15). Bien sûr, vous retrouverez pas mal de marques connues comme Toyota ou Ferrari. Même si ces marques ne sont pas visibles à l'écran, on reconnaît sans problème les formes des modèles. Ici, pas de dérapages contrôlés (ou alors il faut avoir le bon véhicule), pas de courses dans des villes non plus, l'action se déroule sur circuit, à toute heure de la journée.
Bref, rien de révolutionnaire mais Advan Racing est tout de même sympathique.

AVIS OUI, MAIS...

Aujourd'hui, il est risqué de proposer une simu automobile alors que certains éditeurs règnent en maître sur le genre. Advan Racing est très complet, et ce n'est pas le plus moche. Quasiment toutes les sortes de voitures sont proposées, et les courses sont fun, car les concurrents créent souvent des carambolages. Heureusement, il est possible d'upgrader son moteur pour rendre le jeu plus intéressant. Cela dit, ce n'est pas la peine d'acheter le jeu si vous possédez NFS3, GT ou encore Ridge 4.

SWITCH

À TOUT MOMENT...

Le jeu prend en compte les différents moments de la journée ainsi que la météo.
On pourra donc au choix courir de nuit sous la pluie, ou bien le matin par grand beau temps. Une option intéressante qui permet parfois de découvrir des cieux magnifiques.

La vue intérieure est très chargée, mais on appréciera la présence du rétroviseur.

Les concurrents étant nombreux, les carambolages sont fréquents et, sous la pluie, ça peut être fatal.

Par temps de brouillard, le jeu est vraiment moche. On se croirait dans la voiture du Panda.

Ce soleil couchant a fait craquer notre Switch. Un vrai romantique, ce garçon...

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : ATLUS
- Éditeur : ATLUS
- COURSE DE CAISSES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 80%
Une longue FMV. Les menus, eux, sont mal présentés.

GRAPHISMES 75%
Nettement en dessous de ce qui se fait actuellement.

ANIMATION 84%
Les concurrents sont nombreux et ça ralentit un peu parfois.

MUSIQUE 79%
Insoutenable dans les menus de sélection, elle s'améliore ensuite.

BRUITAGES 90%
Excellents, ils apportent un réalisme conséquent au jeu.

DUREE DE VIE 85%
Beaucoup de voitures et de circuits, et le jeu n'est pas simple.

JOUABILITE 88%
Pas de problème, elle est très orientée arcade.

INTERET 78%

Doté d'une réalisation très moyenne, Advan Racing innove peu et aura du mal à s'imposer.

Incomin

Les vues externes sont parfois sympas mais injouables.

KILL ON SIGHT

On ne choisit pas son véhicule mais, quoi qu'il arrive, il faut faire très attention à ne pas tirer sur ses alliés. Avec les tourelles de défense, par exemple, on a tendance à arroser un peu partout... au risque de détruire ce que l'on est censé défendre. Ouvrez l'œil !

Incoming vient du monde du PC, c'est le premier et sûrement pas le dernier transfuge ! De ce côté-là la Dreamcast tient ses promesses. Le jeu est sorti il y a peu sur PC, et la conversion est fidèle et graphiquement exceptionnelle.

Incoming est un shoot them up en 3D dont les mondes sont divisés en plusieurs niveaux avec à chaque fois une mission à remplir. La plupart du temps, il s'agit de nettoyer le passage, mais ce n'est pas toujours aussi bourrin et vous devrez entre autres ramasser et livrer du matériel, neutraliser un générateur de champ de force afin de détruire une base, ou tout simplement protéger un complexe pour laisser le temps à des avions cargos de s'échapper.

Vous êtes aux commandes de divers types d'engins : tourelle, tank, hélico et jet. Les tourelles de défense antiaérienne sont de différents types, et vous les distinguerez en fonction de leur nombre de canons ou de leur équipement en missiles à tête-chercheuse. Le tank, lui, est assez basique puisque sa tourelle est fixe. Le canon ne tourne qu'avec le char.

L'hélicoptère est plus complet, et constitue l'engin le plus agréable à piloter. Les boutons L et R servent à contrôler l'altitude, et en lui faisant piquer du nez, il se déplace de manière très réaliste.

Enfin vient le jet, armé d'une mitrailleuse et de missiles sans tête-chercheuse. Il est doc assez délicat à employer, et nécessite de la précision.

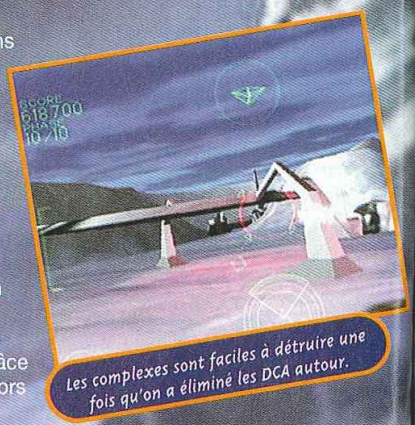
Pour savoir où aller, une flèche en 3D (en haut de l'écran) vous indique la direction de l'objectif à atteindre. Si elle est rouge, il faut le détruire. En bas, un radar vous indique la position des autres appareils (amis et ennemis). Incoming n'est pas très original, mais efficace grâce à une réalisation graphique hors du commun.

Il faut bien viser, d'autant que la tourelle est fixe et ne peut donc pas éviter les tirs ennemis.

La tourelle du bateau a un angle de manœuvre d'environ 180°, il ne faut donc rien laisser passer.

Ce n'est pas L'USS Enterprise. Il se détruit à coups missiles. Mais, attention, si on se rapproche trop, on se fait griller par un laser.

Il y a beaucoup d'effets de lumière lors des explosions.



Les complexes sont faciles à détruire une fois qu'on a éliminé les DCA autour.

AVIS OUI, MAIS...

Je comprends que les programmeurs soient heureux de développer sur la Dreamcast, car elle en met plein la vue. J'ai vu la version Incoming PC, et il n'y a pas de problème, cette version console arrache ! Ce shoot est superbe, mais assez répétitif et il faut aimer le genre pour accrocher. En plus, il faut se dire que ce n'est que le début et que le meilleur reste à venir. Avec une telle qualité de conversion des jeux PC, plus les jeux d'arcade, plus les jeux Sega... on ne va pas s'ennuyer !

PANDA

AVIS O

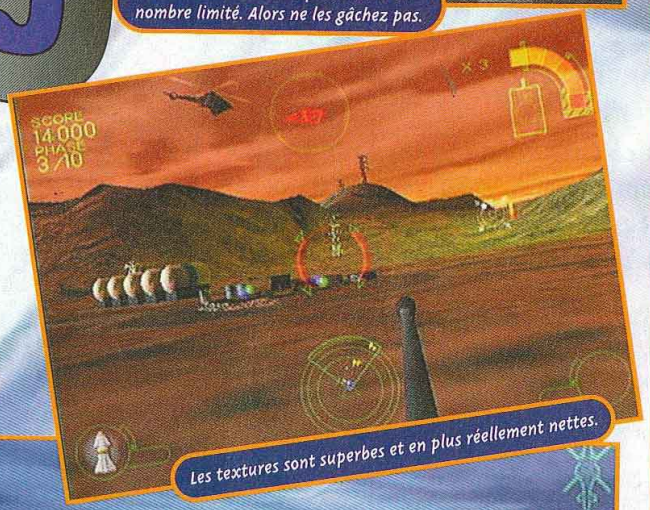
Les premiers
général très
comm
jeu
Mêm
vrai

GIA

ning

Les missiles sont très précis mais en nombre limité. Alors ne les gâchez pas.

...e lumière
...s.



Les textures sont superbes et en plus réellement nettes.

...étruire une
...autour.

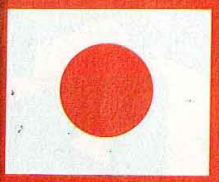
La base est protégée par un champ de force. Il faut détruire son générateur.

AVIS OUI, MAIS...

Les premiers jeux d'une console me laissent en général très sceptique. A part quelques bombes, comme Virtua Fighter 3 ou Sonic, les titres Dreamcast sont assez moyens. Heureusement, Incoming, adapté d'un jeu PC, est pas mal dans son genre. La réalisation est encore meilleure que sur PC. Les effets de lumière sont aveuglants, surtout quand on passe au-dessus des nuages. Même si ce genre de jeu ne m'attire pas vraiment, je suis restée ébahie devant les capacités de la Dreamcast.

GIA

La plate-forme pétrolière est presque morte... la mission est mal partie !



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : RAGE SOFWARE
- Éditeur : RAGE SOFWARE
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%
Rien de fantastique, c'est sobre, sans plus.

GRAPHISMES 95%
Beaux, fins, dignes de la Dreamcast, quoi...

ANIMATION 83%
Un peu lente mais fluide. Des ralentissements quand l'écran est trop rempli.

MUSIQUE 85%
Elle soutient bien l'action, mais n'est pas très originale.

BRUITAGES 93%
Les explosions sont bien rendues. Tant mieux, car il y en a souvent.

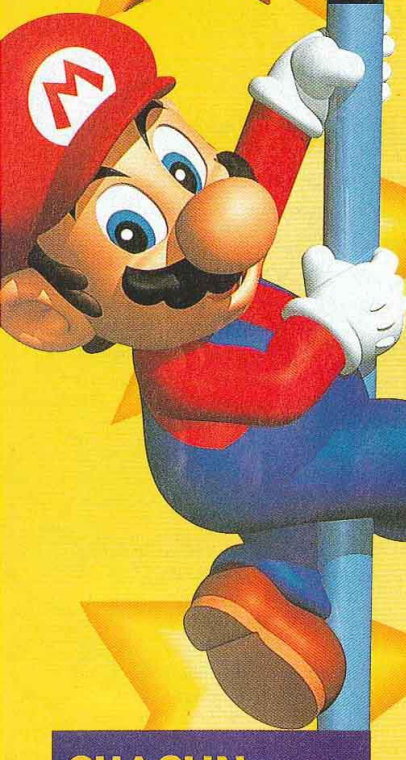
DUREE DE VIE 85%
De longs niveaux, des missions pas évidentes, mais on joue presque en Free Play.

JOUABILITE 89%
En étant souple avec le pad analogique, on obtient de bons résultats.

INTERET 86%

Incoming est un shoot qui impressionne par sa réalisation mais qui reste un peu répétitif. Un beau jeu qui vous fera passer un bon moment.

MARIO PARTY



Nintendo chouchoute ses mascottes. Pour leur grand retour dans un jeu de plate-forme, Mario et ses potes s'offrent une petite récréation dans une sorte de jeu de l'oie délirant.

Mario Party est très différent des autres jeux mettant en scène le plombier moustachu. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu de l'oie, où se déplacent quatre joueurs au choix. Mario, Luigi, Yoshi, Wario, Donkey et la Princesse s'affrontent sous l'arbitrage de Kinopio, le champignon. Le but est d'amasser le maximum de pièces et d'étoiles, si possible au détriment des concurrents. Après un jet de dé, les persos avancent modifiant ainsi leur position pour le tour suivant. Dans le registre comique, les épreuves sont nombreuses : chacun pour soi, à deux contre deux en équipe, ou à un contre trois, seul le hasard décide de votre sort. A l'issue de chaque épreuve, le gagnant remporte le pognon. Des cases spéciales, comme des étoiles, des tortues ou des champignons, rapportent des bonus supplémentaires à ceux qui passent dessus. Le nombre de tours étant décidé avant de débuter, le vainqueur final est désigné en fonction du total de pièces amassées, et les sous gagnés peuvent même être placés à la banque ! Avec des règles aussi simples, la priorité est donnée au fun, surtout à quatre. Seul, on peut jouer contre trois concurrents dirigés par la console, ou dans le mode Quête en gagnant les épreuves une à une. Mario Party propose même plusieurs plateaux de jeu. On passe facilement des cocotiers aux volcans, tous emblématiques des aventures de Mario. Finalement, Mario Party est une surprise de taille où l'humour est omniprésent.

Le but est de regrouper les cases par paire.

CHACUN POUR SOI

Chacun pour sa pomme, pas de pitié ! Le seul qui compte, c'est vous. Alors, ne vous laissez pas déconcentrer...

Le pirate désigne une lettre. Appuyez sur le bouton correspondant sous peine de vous faire largué.

Concours de grimaces : modelez votre tête, et essayez d'imiter le Bowser qui se trouve au milieu.

AVIS NON !

Voilà encore le Mario qui se pointe ! Et le bougre se diversifie : après les casse-tête, il s'attaque aux jeux de société. Nintendo devrait plutôt concentrer ses efforts sur un nouveau jeu de plate-forme au lieu de nous sortir des produits dérivés. De plus, Mario Party est co-signé avec Hudson... C'est encore un moyen honteux pour se faire des sous sur le dos des fans de Mario ! Espérons que Nintendo ne fera pas la même gaffe qu'Hudson avec Bomberman, en le déclinant à toutes les sauces !

PANDA

En solo dans le mode Aventure, la carte de déplacement ressemble à certains vieux épisodes de Mario.

DEUX CONTRE DEUX

En équipe, cela devient plus compliqué. Il faut souvent coordonner les mouvements des coéquipiers sans se laisser emporter par son enthousiasme.

Appuyez bien en rythme pour faire avancer votre chariot le plus rapidement possible.

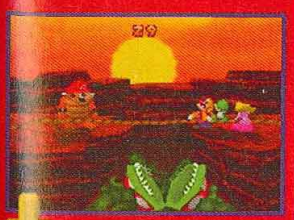
Les cases étoiles donnent lieu à un jeu en solo, destiné à récolter des pièces à l'avance sur les adversaires.

TROIS CONTRE UN

Voilà un jeu bien sadique ! Alliez les forces de trois joueurs contre un seul... Heureusement, en général, le solitaire a un léger avantage sur les autres.

le regrouper par paire.

Le but est de faire bouffer Wario par la plante qui le poursuit. Les trois joueurs sur le nuage doivent le frapper pour arroser la fleur.



Mario est seul, mais il a la force de Bowser.

AVIS OUI !

Au début, j'étais vraiment sceptique vis-à-vis de Mario Party. Mais, au fur et à mesure, le charme a agi. Les épreuves sont marrantes comme tout, et moi qui adore les jeux débiles, je n'ai pas résisté longtemps. En voyant Donkey avec un gros marteau courir après Mario, ou Yoshi filer des coups de boule à Luigi, on ne peut rester insensible.... Avec des bonus bien pensés, les batailles sont rudes et les rebondissements inévitables. Dommage que le japonais empêche de l'apprécier à sa juste valeur. Vivement la traduction !

GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : HUDSON
- Éditeur : NINTENDO
- DELIRE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRES ACCESSIBLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%
Mario et ses potes arrivent en trombe : c'est un moment d'anthologie.

GRAPHISMES 88%
Très mignons. L'ambiance de Mario est parfaitement retranscrite.

ANIMATION 90%
Tous les petits jeux sont très soignés. Ni ralentissement, ni clipping.

MUSIQUE 91%
Délirante à souhait, elle pourrait bien énerver les perdants...

BRUITAGES 95%
Tous les persos du monde de Mario ont gardé leurs mimiques et leurs bruitages.

DUREE DE VIE 92%
A quatre, ce jeu tournera souvent, et longtemps.

JOUABILITE 80%
Les explications sont incompréhensibles en japonais.

INTERET 88%

Sorte de jeu de l'oie, Mario Party devrait plaire à ceux qui ne jurent que par le plombier italien. Du délire plein les pixels !

STREET FIGHTER ZERO 3

La Playstation commence à se doter de jeux de baston 2D de qualité. Mais ce nouveau Street Fighter ne risque pas d'être détrôné avant des mois et des mois ! En revenant à vos premières amours, vous allez chavirer de bonheur...

Street Fighter Zero 3 est un jeu de... baston en 2D. De très anciens personnages ont été repêchés, ce qui nous donne un total de trente et un combattants. Capcom a vraiment assuré de ce côté-là. Les décors sont variés avec des couleurs chatoyantes, et pas mal de détails animés en arrière-plan ainsi que des scrollings différentiels. Comme d'habitude, chaque personnage possède plusieurs coups spéciaux dont, pour certains, les inusables Dragon Punch et autres Hadoken. Il est possible d'enchaîner des Combos et de faire des projections. Comme dans les jeux de baston "modernes", il est possible de se sortir des projections : lorsqu'on vous lance en l'air, vous pouvez, en faisant la manip adéquate, retomber sur vos pieds et n'encaisser aucun dégât. Il y a trois boutons pour les pieds et trois pour les poings, ce qui permet une grande variété de Combos et de coups spéciaux. Les coups faibles sont rapides et, inversement, les coups forts sont lents. Plus vous attaquez, plus votre barre de Power se charge, ce qui vous permet d'utiliser des Furies. On trouve un mode Entraînement, très utile pour répéter les Combos, dans lequel on peut régler les mouvements de son sparing-partner. Il y a aussi un mode Voyage dans lequel vous affrontez les combattants des rues à travers le monde. Pour ceux que ça intéresse, sachez qu'il y a un mode de compatibilité avec la Pocket-station. Comme le voyez, SF Zero 3 est très complet, et il est bien entendu beaucoup plus fun à deux. Il constitue une sorte de résurrection pour le premier jeu de baston qui ait marqué l'histoire des consoles. C'est une bonne nouvelle car, depuis quelque temps, Capcom s'enlisait un peu dans la saga des SF.

Le Dragon Punch le plus puissant enflamme l'adversaire lorsqu'il passe.

Pourquoi Chun-Li n'utilise-t-elle pas tout simplement son pistolet ?

SPÉCIAL

Plutôt que de sortir une Furie classique, vous pouvez déclencher un coup spécial en appuyant sur tous les boutons de poing et de pied en même temps. Vous vous retrouvez suivi par les "ombres" caractéristiques des Furies, ce qui augmentera la puissance de vos coups. Tant que vous n'encaisserez aucune attaque, elles resteront là.

Les "ombres" suivent votre personnage pendant qu'il se déplace vers l'arrière.

Il faut faire attention au corps à corps contre certains adversaires qui possèdent beaucoup de prises de projection.

AVIS OUI !

J'ai été bluffé par ce SF Zero 3. Je m'attendais à un bon jeu, mais pas à un aussi GRAND jeu. Tout d'abord la variété des décors, et le nombre de personnages : trente et un, plus deux cachés. La réalisation technique impressionne, avec des gros sprites et des décors très colorés. SF3 est étonnant, je ne pensais pas que la Playstation en avait assez dans le ventre pour qu'on puisse un jour voir un jeu de cette qualité. Enfin, un Street qui met vraiment une grosse claque, cela faisait longtemps.

PANDA

...us puissant
...orsqu'il passe.

...es. C'est
...car, depuis
...com
...s la saga

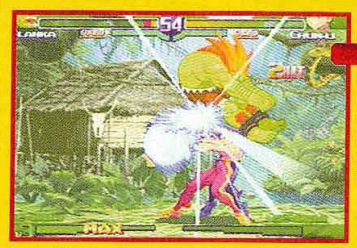
...t-elle
...tolet ?

...endais à
...jeu. Tout
...bre de
...chés. La
...c des gros
... colorés.
...ensais pas
... en avait
...entre pour
... jour voir
...qualité.
...net
..., cela

HELP !

FURIES

Lorsque votre barre de Power est au maximum, vous pouvez effectuer une des deux Furies de votre personnage. Il est très important de les utiliser à bon escient, car elles peuvent changer le cours d'un match.



La grosse boule de feu de Chun-Li est un coup difficile à placer ; il sert plutôt à contrer son adversaire.

Les Furies vident la barre de Power lorsqu'on les utilise.

COMBOS

Dans Street Fighter, on peut effectuer de très longs Combos, et avec quelques bons coups envoyer son adversaire dans les pommes. L'idéal étant de terminer par une Furie pour provoquer le maximum de dégâts.

Street Fighter est le jeu qui a "inventé" les Combos. On les retrouve avec plaisir.

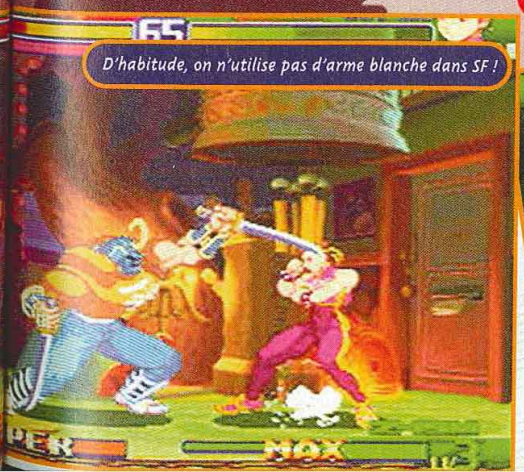
AVIS OUI !

En matière de baston, plus le temps passe, mieux la Playstation se débrouille. C'est encore mieux que Street Fighter Alpha 2, grâce à une animation améliorée et des graphismes qui pètent. De plus, les temps de chargement sont presque imperceptibles. Du grand art ! Capcom nous montre sa maîtrise en baston 2D. C'est quoi le secret de Capcom ? Je tombe encore une fois sous le charme. Avec la tonne de persos disponibles, on retrouve avec beaucoup de plaisir les rescapés des premières versions. J'y retourne !

GIA

BOSS

Avant de vous affronter, Vega (ou Bison, son nom change suivant les versions...) vous envoie un duo de jeunes filles pour vous mettre la raclée. Le problème, c'est qu'à deux contre un, il vaut mieux éviter de se retrouver dans leur feu croisé. Efforcez-vous donc de rester très mobile et de les attaquer tout le temps. Quant vous rencontrerez Bison lui-même, soyez très prudent et donnez la priorité à la contre-attaque.



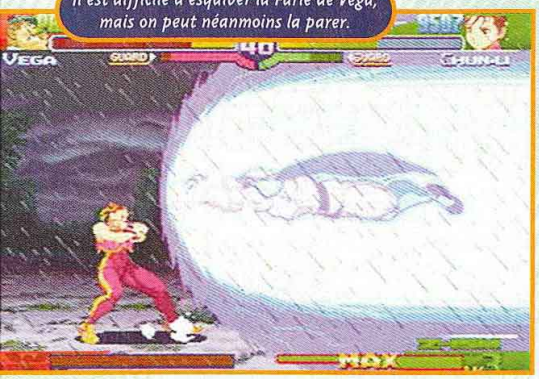
D'habitude, on n'utilise pas d'arme blanche dans SF !

Blanka, encore tout poussiéreux, fait une drôle de tête.

Il ne faut surtout pas que vous vous retrouviez coincé entre ces deux harpies !

STREET FIGHTER ZERO 3

Le classique Dragon Punch, toujours aussi efficace.



Il est difficile d'esquiver la Furie de Vega, mais on peut néanmoins la parer.

La petite Cammy est très rapide, ce qui compense son manque d'allonge.

Une photo qui n'est pas sans rappeler SF2 sur SFC.

PROJECTIONS

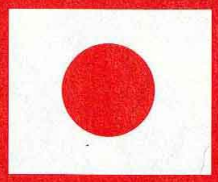
Dans SF, les choppes en l'air et les projections sont toujours redoutables. On peut facilement les combiner avec des Combos, surtout si l'on arrive à bloquer l'adversaire dans le coin.

Les projections peuvent être enchaînées plusieurs fois de suite en faisant de l'antijeu.

Blanka croque la tête de son ennemi !

Zangief est le grand spécialiste des projections.

Gia finit en beauté par une Furie, histoire de dégoûter ce pauvre Panda.



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 75%
Capcom, comme d'habitude, fait dans la grande sobriété. Pas de surprise, c'est bof.

GRAPHISMES — 95%
Des décors superbes, des couleurs vives et contrastées, des gros sprites soignés.

ANIMATION — 97%
Fluide, et rapide à souhait puisqu'on peut régler soi-même la vitesse.

MUSIQUE — 85%
On reconnaît certains thèmes. C'est pas mal, mais trop classique.

BRUITAGES — 93%
De ce côté-là, les SF ont toujours fait très fort avec d'excellentes digitalisations.

DUREE DE VIE — 93%
A plusieurs, les nuits blanches sont à prévoir, et malheur à qui lâche le pad !

JOUABILITE — 95%
On retrouve l'excellente jouabilité des jeux de baston signés Capcom.

INTERET — 96%

C'est tout simplement le meilleur jeu de baston 2D sur Playstation, d'une qualité extraordinaire et très complet. Bref, un jeu à ne pas louper.

PoPoRoGue

AVIS OUI !

Poporocrois m'avait déjà séduite quelques années auparavant. Jouer à cette suite a réveillé en moi quelques bons souvenirs. Vu le peu de nouveautés, pourquoi le développement de ce deuxième épisode a-t-il nécessité autant de temps ? Les changements sont infimes, mais bizarrement, les décors sont restés potables, ce n'est pas du FF7, mais ils tiennent parfaitement la route. Avec des persos ratatinés, le charme de Poporogue est étrange. Seul petit regret, Poporocrois et Poporogue ne seront JAMAIS traduits.

GIA

Poporocrois fut l'un des premiers RPG de la Playstation. Mais, malgré sa qualité, il n'a jamais été traduit en français, ni en anglais. Sa suite comblera-t-elle notre attente ?

Le jeune prince Pietro est de retour. Après ses aventures épiques dans Poporocrois, il investit Poporogue, car le méchant Gami Gami fait encore des siennes. Le monde dans lequel Pietro évolue n'a pas changé (seuls quelques donjons ont été ajoutés) et, paradoxalement, le héros n'a pas grandi. Les graphismes sont pratiquement similaires et les persos identiques. Toutefois, il faut admettre que les décors sont très fins et la 3D isométrique indémodable. Ce qui caractérise Poporogue, c'est que les rebondissements sont nombreux, et, surtout, que l'intrigue avance vite. Cette impression de dynamisme est due en partie au petit héros qui court à volonté. De plus, la construction des donjons est très simple. Les monstres sont visibles et les affronter tous n'est donc pas obligatoire. Mieux, quand votre niveau augmente, les monstres de faible niveau s'enfuient. En fait, le charme de Poporogue vient de ses graphismes tout mignons. Par sa facilité, c'est un titre excellent pour débuter. Les ingrédients de base sont présents, avec l'humour en prime. Pietro est accompagné ponctuellement par d'autres partenaires. Leur aide est précieuse, mais leurs actions lors des combats sont entièrement contrôlées par le jeu. Ce choix de la simplicité le rendra peut-être trop élémentaire pour des joueurs expérimentés. Pour embaucher des alliés, il suffit de rendre visite au marchand approprié dans le village. Et pour les ressusciter, il faudra y retourner. Si vous avez déjà joué à Poporocrois, les lieux visités et les musiques vous rappelleront sans doute des souvenirs, mais il faut savoir qu'avec très peu d'innovations, Poporogue arrive encore à être captivant. Sinon, c'est un petit RPG à découvrir avec beaucoup de curiosité.

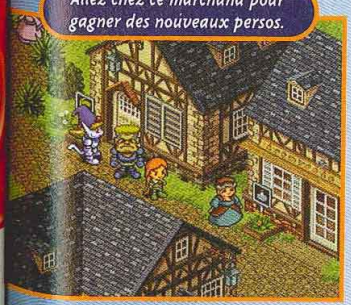
Les combats sont gérés par des cases.

Repérez-vous à l'aide de cette carte.

L'infâme Gami Gami se moque de vous !

On retrouve des persos de l'ancien épisode, comme Marushia et sa grand-mère.

Une flèche dans la natte, ça donnera une bonne leçon à ce morveux de Pietro.



Allez chez ce marchand pour gagner des nouveaux persos.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur : Y. TAMORI
- Éditeur : SCEI
- RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK POCKET STATION - PAD ANALOG

PRESENTATION 80%
Sobre, sans scènes cinématiques. Le héros raconte le scénario.

GRAPHISMES 86%
En 3D isométrique, les décors sont assez fins et variés.

ANIMATION 90%
Le héros speede à tout va. Temps de chargement très courts.

MUSIQUE 89%
Bande-son très inégale. Musiques géniales ou très agaçantes.

BRUITAGES 89%
Pietro hurle à chaque victoire. Tous crient pour les magies.

DUREE DE VIE 85%
Jeu très varié et assez long. Par contre, il est facile.

JOUABILITE 86%
Les menus sont nombreux. Fouillez-les pour comprendre.

INTERET 86%
Un RPG mignon et original. Une suite à la hauteur de Popolocrois sans grand changement.

STAR WARS® ROGUE SQUADRON

Depuis Shadows of the Empire, la N64 n'avait pas accueilli de nouvelle adaptation de Star Wars. Il est donc grand temps de découvrir l'épisode suivant : Rogue Squadron.

Dans Rogue Squadron, vous aurez l'immense honneur d'incarner Luke Skywalker, et vous ferez partie de l'élite des pilotes : le Rogue Squadron.
Dès qu'on met le jeu en route, on remarque tout de suite le soin apporté à l'ambiance : photos digitalisées, miniscènes cinématiques, musiques pompeuses et digits, on plonge facilement dans l'ambiance, pour le plus grand plaisir des amateurs de "Star Wars".
Toutes les missions se déroulent sur des planètes (et non dans l'espace). Si vous les accomplissez correctement, les rebelles prendront l'avantage sur l'Empire. Pour chaque étape, on vous propose un large choix d'engins, tous tirés de la saga.
Le jeu ressemble beaucoup à la première partie de Shadows of the Empire. Vous devrez tirer sur les ennemis, en coopérant avec vos alliés rebelles. L'action est souvent confuse, car les objectifs des missions manquent de clarté. De plus, on ne sait pas vraiment sur qui tirer, à moins de s'approcher jusqu'à reconnaître la forme des autres vaisseaux, une tactique souvent fatale. Au loin, seul le radar indique le camp de votre cible, et la direction à suivre. Vous ne pourrez descendre les ennemis qu'en Dogfight, en visant bien avec votre mitrailleuse. Même les missiles ne peuvent pas locker les ennemis., ce qui corse artificiellement la difficulté des missions. Sans le Rampak, la réalisation est médiocre, avec du brouillard et un clipping intempestifs. Même Shadows of the Empire l'écrase de ce côté.
En conclusion, le tapage fait autour de ce jeu paraît bien démesuré par rapport au résultat final.

UNE ÉCURIE DE RÊVE

Tous les engins du jeu ont été reproduits fidèlement par rapport à leurs modèles cinématographiques. La finesse et la ressemblance sont remarquables. A-Wing, X-Wing, Y-Wing, Speeder et Faucon Millenium, les principaux appareils sont au rendez-vous.

(Avec Rampak). La résolution avec le Rampak est améliorée. Les objets au loin pixélisent à peine.

(Avec Rampak). Lucas s'est permis des jeux de couleurs complètement surréalistes pour une N64...

AVIS OUI, MAIS...

Vu le tapage autour de ce jeu, je m'attendais à une bombe. Mais quand j'ai allumé le jeu (sans le Rampak), quelle déception ! Il semblerait que LucasArts est oublié les joueurs désireux de se passer du champignon de Nintendo. Résultat, pour ceux qui voudront absolument jouer à Rogue Squadron, l'addition sera corsée. Plus de 400 balles pour le jeu et 200 balles pour le Rampak ! Mais pour amortir l'objet, vous pouvez aussi vous payer Turok 2 (juste 400 francs de plus !). Ce sont les parents qui vont être contents...

GIA

AVIS O

On adhère a
on reste tot
reconnaître
an
s
N
rich
plu
l'h
C'
d'a
alchimie
en souv

VINCE

(Sans Rampak). Sur le radar, les points rouges désignent les méchants, et les points verts, les gentils.

(Avec Rampak). Avec cette vue, on peut se croire véritablement aux commandes des engins de "Star Wars".

RAMPAK, QUE LA FORCE SOIT AVEC LA N64 !

Avec Turok 2, Rogue Squadron sera l'un des premiers jeux à exploiter le Rampak. Inséré dans le slot situé entre les deux interrupteurs de la N64, cet accessoire ajoute de la mémoire à la console, et lui permet ainsi d'afficher des graphismes et une animation améliorés.
La résolution est alors affinée, mais le résultat reste discret et ne saute pas aux yeux...
En comparant minutieusement les photos, vous vous rendrez compte de la différence.

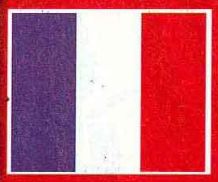
Sans le rampack.

Avec le rampack.

AVIS OUI !

On adhère aux délires de George Lucas ou alors on reste totalement hermétique. Mais il faut bien reconnaître que le mythe "Star Wars" traverse les années avec une certaine élégance. Ce shoot n'est pas qu'un shoot de plus. Non seulement il est beau, bien jouable, riche de décors et d'actions, mais, en plus, il donne quelques clés sur l'histoire qui avance inexorablement. C'est donc un mélange de jouabilité et d'ambiance qu'on vient chercher ici, une alchimie ludique haute en couleur, en saveur, en souvenir et en prospection. Que la Force soit avec vous !

VINCE



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : FACTOR 5
- Éditeur : NINTENDO
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : MEMPAK-RAMPAK KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Enfin des démos décentes sur N64. Les scènes au début des missions sont soignées.

GRAPHISMES 90%

... 80% sans le Rampak. Pour profiter du jeu, il faut absolument cet accessoire.

ANIMATION 85%

... 75% sans le Rampak, car le brouillard est alors omniprésent, et le clipping persistant.

MUSIQUE 93%

Ambiance Star Wars très réussie. Bande-son de qualité et musiques impeccables.

BRUITAGES 92%

Les digits sont reconnaissables, et les réacteurs des vaisseaux nouent les tripes.

DUREE DE VIE 85%

19 missions assez difficiles et variées. De quoi tenir un bon moment.

JOUABILITE 84%

On regrette l'absence de tirs "lockés". Tous les engins peuvent se battre en Dogfight.

INTERET 86%

... mais 79% sans le Rampak. Un Star Wars à la hauteur des précédents, à condition d'avoir l'accessoire miracle de Nintendo. Sinon, passez votre chemin.

All Star Tennis '99

Quelques mois seulement après la sortie de All Star Tennis 99 sur Playstation, Ubi Soft lance une version Nintendo 64 de sa simulation de balle jaune. Possesseurs de N64, rassurez-vous, ce titre s'annonce excellent...

Est-il nécessaire de vous rappeler les règles du tennis ? A moins de ne jamais regarder la télé, impossible de passer à côté. Pour les retardataires, voici rapidement ce qu'il faut savoir sur ce jeu. Imaginez deux équipes de onze joueurs portant chaussures à crampons, chaussettes hautes et maillots luisants. Imaginez deux buts dans lesquels il faut envoyer un ballon... Eh bien, le tennis c'est tout le contraire ! Non seulement il n'y a pas de buts, mais en plus il ne faut surtout pas mettre la balle dans le filet. Le tennis se joue seul ou en double, et sans crampons pour ne pas abîmer la pelouse. Vous devez, à l'aide d'une raquette, renvoyer la balle à votre adversaire envoie. Le premier qui la met dans le filet ou hors du terrain a un gage. Au bout de quatre gages, il perd un jeu et au bout de six jeux il perd un set. Trois sets perdus, et c'est la fin de la partie. Simple, non ? All Star Tennis apporte tout ce qu'un amateur de pizzas et de tennis est en droit d'attendre d'une simulation : graphismes fins et détaillés, animations souples et rapides et excellente prise en main. Plusieurs modes sont disponibles : les Matches amicaux, le mode Arcade et le mode Bombe. Dans ce dernier, chaque impact de balle sur le sol laisse place à une bombe à retardement : gare aux explosions ! Différents joueurs, hommes et femmes, participent. Stars des courts, telles Kuerten, Chang, Martinez, Novotna, ou parfaits inconnus, chaque tennisman possède ses caractéristiques et coups spéciaux : balles fusantes ou coups de gourdin, il y en aura pour tous les goûts. Huit terrains sont proposés à travers le monde : terre battue, gazon maudit ou surface dure. Maintenant que le tennis n'a plus de secret pour vous, pourquoi ne pas taper un peu dans la balle ?

ENGAGEZ-VOUS !

Difficile de proposer des graphismes époustouflants dans une simulation de tennis. Alors, quand on ne peut pas faire grand-chose, on propose de nombreux courts à travers le monde entier (ça fait penser que Niiico doit aller chez le dentiste). Californie, Grèce, France, Japon, Australie... Avec All Star Tennis 99, vous verrez du pays.

En Angleterre, on joue bien évidemment sur gazon.

En Grèce, le terrain est en béton armé, comme les gencives de Niiico.

En Arabie Saoudite, le soleil cogne dur sur la terre battue.

Au Japon, quand la terre ne tremble pas, ce sont les raquettes qui claquent.

En double, les parties gagnent en dynamisme sans ralentissement des animations des joueurs.

Quand un j... il peut enco... plonge...

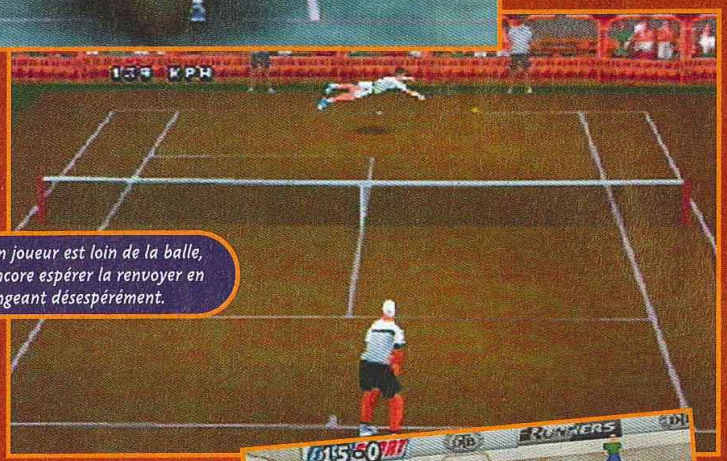
Il est possible... des matche...

AVIS OUI !

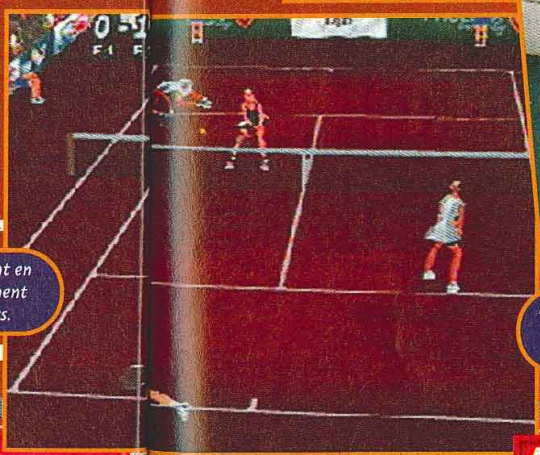
All Star Tennis est excellent sur Playstation. Il est tout aussi réussi sur Nintendo 64. Mieux : les graphismes gagnent en qualité. Les joueurs sont tout en 3D mappée sans être cubiques. Un bel effort a été fait et il fallait le souligner. Côté animations, rien à redire : c'est souple, rapide et fluide. Les bruitages pêchent par leur côté répétitif, mais c'est comme dans la réalité : ça hurle à chaque fois qu'on tape dans la balle, et c'est tout ! Si vous aimez le tennis et si vous possédez une N64, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

NIIICO

En mode Tennis Bombe ne restez pas trop près des bombes au sol, sinon c'est l'éclate assurée !



Quand un joueur est loin de la balle, il peut encore espérer la renvoyer en plongeant désespérément.



Les coups spéciaux sont nombreux. Vous comprendrez ce qu'envoyer une grosse praline signifie.

Il est possible de disputer des matches mixtes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : SMART DOG
- Éditeur : UBI SOFT
- SIMULATION DE TENNIS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : MEMPACK (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%

Les options ne sont pas nombreuses, mais il y a l'essentiel.

GRAPHISMES 89%

Courts peu détaillés, mais les joueurs ressemblent vraiment à des tennismen.

ANIMATION 90%

Pas de ralentissement. Rapide et fluide.

MUSIQUE 50%

Musique ? on s'en souvient pas...

BRUITAGES 70%

Aussi minables que dans la réalité : Poc ! Han ! Poc !... lassants !

DUREE DE VIE 89%

All Star Tennis 99 est bien réalisé et satisfera longtemps les amateurs.

JOUABILITE 90%

La prise en main est rapide et les joueurs répondent parfaitement à nos exigences.

INTERET 89%

All Star Tennis est la meilleure simulation de tennis sur Nintendo 64. Animations souples et soignées et prise en main excellente.

AVIS OUI, MAIS...

Sur le papier, ce All Star Tennis 99 a tout pour plaire : des tournois, des simples, des doubles, sur toutes les surfaces, avec quelques-uns des meilleurs pros actuels de la raquette. La prise en main est immédiate et on livre de vraies parties de tennis (oubliez le mode Bombe, ridicule !). L'ambiance sonore est quasi-parfaite. On regrette quand même qu'il n'y ait pas plus de joueurs. Quant à l'environnement technique (options, statistiques), il laisse vraiment à désirer. Et la visibilité en fond de court est difficile à gérer. Mais ne faisons pas trop la fine bouche : un tennis sur N64, c'est déjà un énorme plaisir !

VIIINCE

rollcage

Littéralement, Rollcage se traduit par "cages roulantes". Après y avoir joué, on comprend plus facilement la signification de ce titre étrange...

Comme dans WipEout, les tours parfaits (ceux où vous ne touchez pas les bords) sont signalés.

Les bagnoles collent même aux murs !

Un jeu de vitesse futuriste dans une ambiance techno, de la part de Psygnosis on pouvait s'attendre à un miracle. En effet, avec ses trois WipEout, l'éditeur s'est taillé une réputation en béton dans le genre. Avec Rollcage, place aux véhicules collants ! Ces engins adhèrent à la route comme aux murs, sur le toit comme sur les roues. A l'intérieur des tunnels, vous pouvez rouler sur toute la surface. Qu'importe si la voiture retombe à l'envers, le bas et le haut ne sont pas différenciés et seuls comptent l'avant et l'arrière. Ensuite, les courses sont beaucoup, plus violentes que dans WipEout. Au volant d'un des six véhicules au choix, vous pouvez non seulement harceler vos concurrents à l'aide des options recueillies, mais aussi détruire les piliers et les rochers du décor. Les bâtiments s'écroulent si vous abattez leurs fondations plantées sur la piste, ce qui garantit un paquet d'explosions et d'effets de lumière tout ce qu'il y a de plus chouettes. Certaines options sont assez recherchées, comme "Ralentir le temps" ou "Lancer des éclairs". D'autres, plus classiques, sont aussi présentes, comme le Turbo ou le Bouclier. Sur les onze circuits, le climat peut affecter grandement la conduite. Heureusement que les véhicules sont indestructibles, car les chocs sont violents et nombreux quand on ne maîtrise pas leur conduite ou quand les concurrents viennent se frotter. Saluons l'effort musical. Sans être aussi fantastique que celle des WipEout, la musique, tendance techno, rythme efficacement les courses. Bref, même si ce titre n'est pas développé par Psygnosis (mais par ATD), l'esprit est proche des WipEout.

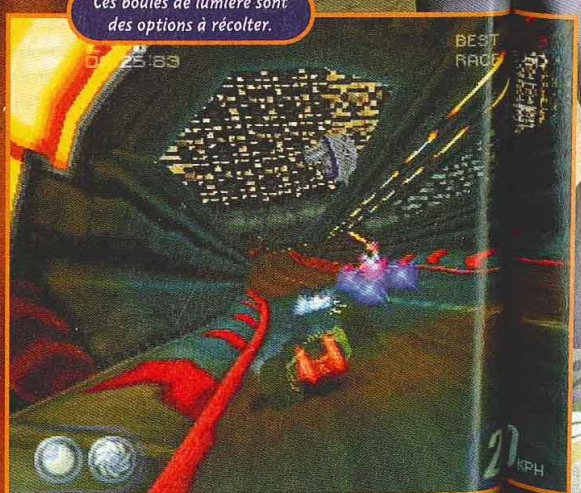
Un concurrent vient vous coller ? Essayez de rester sur la route...

AVIS OUI, MAIS...

Rollcage n'est pas vilain, bien au contraire. Malgré l'aspect bourrin, la vitesse est ahurissante. Malheureusement, l'animation est très saccadée. J'ai du mal à accepter ça de la part de Psygnosis, au vu de leurs performances précédentes. Mettez WipEout à côté, et vous comprendrez... De plus, la maniabilité est très sensible et dès qu'on part en carambolage, se remettre en piste devient laborieux. Il faut souvent s'arrêter complètement pour bien repartir. Enfin, même avec ce gros défaut, je préfère Rollcage à Scars...

GIA

Ces boules de lumière sont des options à récolter.



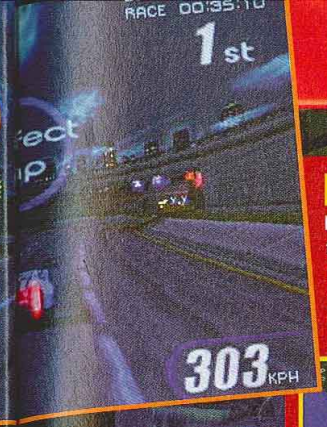
AVIS

Rollcage n
WipEout. I
est sensib

NIIICO

LES CAGES QUI ROULENT

Les carambolages sont très spectaculaires. Les véhicules tournent dans tous les sens et s'envolent quand votre pilotage est trop violent. Voilà un petit panorama de ce qui vous attend. Heureusement que les frais de réparation sont inexistants dans le jeu !



En mode Hard, on se retrouve facilement lancé à plus de 400 km/h, et en mode Miroir.

On peut détruire cet édifice en cognant les piliers.

AVIS OUI, MAIS...

Rollcage ressemble à peu de chose près à WipEout. Il est aussi rapide et fluide. Le principe est sensiblement le même : terminer les courses premier en utilisant les gadgets à sa disposition. Seule différence : on dirige ici des voitures et non des véhicules en suspension dans l'air. Cependant, je trouve le jeu moins beau. Certes, les effets spéciaux sont nombreux, mais une impression de pixélisation se fait ressentir trop souvent. Dommage... Quoi qu'il en soit le jeu est speed et satisfera les amateurs.

NIIICO

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : ATD**
- **Éditeur : PSYGNOSIS**
- **COURSE FUTURISTE**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- **Contrôle : DÉLICAT**
- **Difficulté : PROGRESSIVE**
- **Niveaux de difficulté : 2**
- **Sauvegarde : OUI (1 BLOC)**
- **Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK**
- **Vibrations : BONNES**

PRESENTATION — 85%
Une petite intro sans grande prétention. Juste le minimum syndical.

GRAPHISMES — 89%
Assez fins. Les effets de fumée sont décoiffants.

ANIMATION — 80%
Ça va très vite, mais l'affichage est trop saccadé.

MUSIQUE — 89%
Pas aussi bonne que celle des WipEout, mais l'esprit est le même.

BRUITAGES — 80%
Les bruits de chocs déçoivent énormément. A part ça, il n'y a pas grand-chose.

DUREE DE VIE — 83%
La difficulté des trophées va crescendo. Il faut juste s'habituer au maniement.

JOUABILITE — 80%
Les caisses se retournent dans tous les sens. Se remettre en piste est éprouvant.

INTERET — 86%

Un jeu de course futuriste original, supersonique et bourrin. Dommage que l'animation soit trop saccadée et la maniabilité si laborieuse.

GOEMON 2

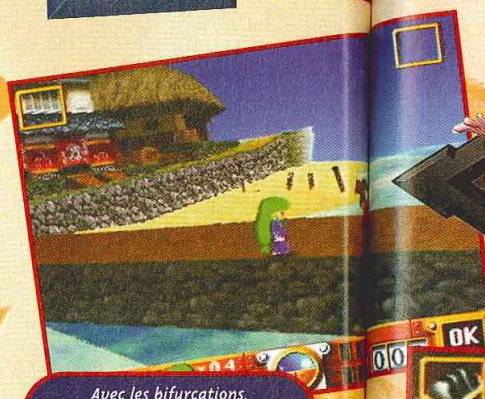
Suite de Mystical Ninja Starring Goemon, cette nouvelle aventure de Konami se déploie en 3D façon 2D. L'éditeur a su retrouver l'esprit originel, qu'il a teinté d'humour très japonais. Une réussite.

C'est avec un enthousiasme non dissimulé qu'on a joué à ce deuxième épisode des aventures de nos ninjas préférés. On oublie la 3D à la Mario, et place à la 2D, façon Klonoa. Les quatre célèbres ninjas de la série sont présents : Goemon et sa coiffe légendaire, Ebisumaru le bouffon de service, Sasuke le ninja mécanique à tête de radis, et, enfin, Yae la fine lame du groupe. Pour changer de perso, il suffit de faire un tour au salon de thé et de parler à celui qu'on veut choisir (plus de transformation instantanée en appuyant sur un bouton). Du coup, Goemon devient plus "logique".

Nos héros se baladent sur une carte, et font des haltes dans des villages ou des niveaux plates-formes. Les décors modélisés en 3D défilent (comme dans Pandemonium ! ou Klonoa) et les bifurcations sont accompagnées de déplacements de caméra. Ces séquences de plates-formes à l'ancienne manquaient un peu à la N64 et on ne peut que se féliciter de ce retour aux sources très réussi.

La partie RPG est assez poussée. La visite des villages est primordiale et pour passer les niveaux, on doit souvent remplir des petites missions, commandées pour le compte des villageois.

Graphiquement, les persos sont pratiquement les mêmes que ceux de Mystical Ninja Starring Goemon. Les gestes, les mimiques et les mouvements sont identiques, mais cette fois-ci, les persos évoluent en 2D, de gauche à droite. On peut les diriger soit au stick soit à la croix. Avec le jeu à deux en simultané, on retrouve l'esprit des vieux épisodes sur Snes : il est possible de s'entraider pour passer les niveaux, mais il faudra choisir deux persos différents. Finalement, malgré ces petits changements, Goemon est resté tout autant délirant. L'humour très japonais est efficace, et l'ambiance unique.



Avec les bifurcations, la caméra change de position. On voit au loin les maisons du village qu'on peut visiter.

Choisissez un des quatre ninjas dans le salon de thé.

HELP !

ALTERNEZ...

Au cours de l'aventure, des gardes vous barreront la route, en vous réclamant des documents. Pour les obtenir, il faut retourner dans le village du secteur et questionner certains citoyen. Dans le premier monde, ce sont deux vieillards et un rasta qui vous débloquent. Dans le deuxième secteur, il faut changer de perso - car certains habitants n'apparaissent, par exemple, qu'avec Ebisumaru.

AVIS OUI !

A mon sens, Mystical Ninja Starrring Goemon est l'un des meilleurs jeux d'aventure sur N64. Ce nouvel épisode, qui en prend le contre-pied, m'a un peu surprise, mais la joie m'a vite gagnée.

Côté réalisation, il est excellent, et sa maniabilité est au top. Chaque ninja possède ses avantages, alors ne jetez pas le pad avant de les avoir saisis. Par exemple, Ebisumaru saute plus haut en rebondissant sur son fessier, et Goemon peut faire des double sauts. C'était un très bon jeu d'aventure, c'est devenu un jeu de plates-formes merveilleux.

GIA

BOSS

Les monstres de Goemon sont remarquables (de bouffonnerie). Très inspirés du folklore japonais, ils ne trahissent pas la réputation de la série. Dans le genre grotesque, Konami a encore frappé fort.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 95%
Le générique sur une chanson de Goemon. Très réussie.

GRAPHISMES 93%
Niveaux fins et colorés, et très belle 3D avec des persos dans l'esprit du jeu.

ANIMATION 90%
Pas de ralentissements, un scrolling fluide, des arrière-plans animés. Un vrai régal !

MUSIQUE 95%
Les thèmes du premier épisode et quelques ziques très japonaises en plus.

BRUITAGES 92%
Ils sont bidonnants. Ceux d'Ebisumaru sont carrément bouffons.

DUREE DE VIE 83%
Le jeu est assez court. On le finit rapidement, en s'accrochant un peu.

JOUABILITE 87%
Le japonais pose problème et les sauts manquent légèrement de précision.

INTERET 92%

Un second Goemon qui change complètement de la version précédente. Adieu la 3D, on reprend le même esprit que dans les vieux épisodes sur Snes.

AVIS OUI !

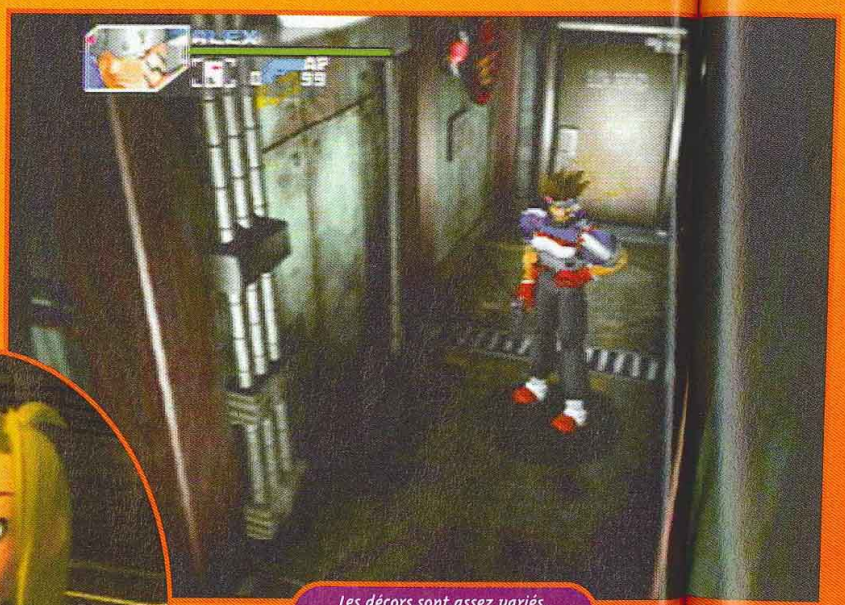
J'avais adoré le premier Goemon sur N64, je me suis donc jeté sur cette nouvelle mouture. Je dois dire que je n'ai pas été déçu. L'ambiance typiquement japonaise et un peu délirante des Goemon est au rendez-vous. Les graphismes restent fidèles à la série, la maniabilité tient la route... Cet épisode vous fera passer de bons moments. Certes, il faut d'abord finir Zelda, mais ensuite allumez Goemon, vous ne le regretterez pas. Du moins, si vous n'êtes pas allergique aux jeux en jap.

PANDA

HARD EDGE

En attendant un nouvel épisode de Resident Evil, voilà un bon petit jeu du même genre qui vous permettra de patienter. Enfilez votre costume de ninja, ça va secouer dans les chaumières.

Vous êtes de la police, dans les commandos pour être précis et ça tombe plutôt bien, car des terroristes font du grabuge dans un building ! Vos chefs vous envoient illico, avec votre partenaire, remettre de l'ordre dans ce foutoir. Pour corser l'affaire, il y des bombes cachées dans le bâtiment, des gardes, des robots... qui patrouillent un peu partout. Bref, ce n'est pas gagné. Sans compter qu'avec les restrictions budgétaires, vos supérieurs n'ont pas été capables de vous fournir autre chose qu'un vulgaire pistolet et que votre charmante coéquipière a été obligée de piquer un couteau à la cantine. Bien évidemment, les munitions sont en nombre limité. Il faudra donc être précis, car il y a beaucoup d'ennemis (pas toujours commodes !) à éliminer. Cela dit, vous pouvez toujours courir en maintenant un bouton enfoncé lors de vos déplacements. Pour épater votre collègue, vous pouvez également faire un saut périlleux arrière. Bien entendu, entre deux pitreries, il y aura des petites énigmes à résoudre et des objets à récupérer, comme les trousses de soin. Vous allez sûrement galérer, mais, dans la police, vous en avez l'habitude. Et pour une fois, le japonais ne dérange pas tant que ça.



Les décors sont assez variés, ce qui est rare dans ce genre de jeu.

Quelques scènes cinématiques entrecoupent les passages action.

Le héros est un peu statique, et il est gauche quand il se déplace.

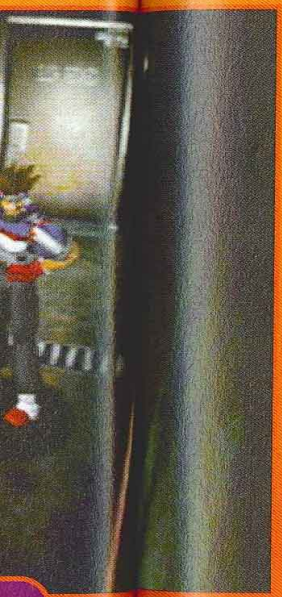
AVIS OUI, MAIS...

Hard Edge est bien réalisé, avec des beaux graphismes, et une ambiance rappelant "Piège de cristal". La maniabilité n'est pas parfaite, mais on s'y habitue malgré tout assez rapidement. Hard Edge fait partie des jeux sympas, pas très originaux, et qui ne prétendent à rien d'autre qu'au statut d'honnête copie de grand hit. Les amateurs de ce genre de jeux trouveront ce qu'ils cherchent. Les autres s'engageront plutôt chez les pompiers.

PANDA

Le plan du niveau n'apporte pas franchement d'aide..

Il est important de repérer les points de sauvegarde.



jeu.

Vous choisirez votre personnage en fonction des missions.

Il faut bien fouiller le décor pour ne rien oublier.

Si vous restez au milieu, vous risquez d'être pris entre deux feux.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SUNSOFT
- Éditeur : SUNSOFT
- RESIDENT EVIL-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%
Des images de synthèse correctement réalisées.

GRAPHISMES 88%
Les décors font photos digitalisées et contrastent un peu trop avec les persos.

ANIMATION 85%
Un peu lente.

MUSIQUE 85%
Une bonne ambiance assez sobre.

BRUITAGES 88%
De bonne qualité.

DUREE DE VIE 90%
Avant de finir votre mission, vous en avez pour un moment.

JOUABILITE 81%
Angles de vue parfois mal choisis. Personnages lents à tourner sur eux-mêmes.

INTERET 85%
Hard Edge est un clone très classique de Resident Evil, plutôt bien réalisé et agréable à jouer. Pas très original, mais attrayant malgré tout.

AVIS OUI, MAIS...

Le succès de Resident Evil a engrangé bien des clones. Dans ce genre, Hard Edge est plutôt bien fait, mais de gros défauts l'empêchent de se hisser au niveau de son modèle. D'abord, les persos sont un peu trop carrés. Leurs mouvements sont mécaniques et n'ont rien de naturel, on dirait des robots. Ensuite, les combats sont trop difficiles à maîtriser, et deviennent rébarbatifs. Se prendre plein de coups avant de pouvoir en placer une, c'est frustrant ! C'est un peu dommage, au vu des décors soignés.

GIA

SevenCross

Cela fait toujours de la peine de voir des éditeurs mythiques devenir des tocards. Et si on ne s'attendait pas à des merveilles venant de Nec, on espérait tout de même mieux que SevenCross.

Vous avez tous entendu parler de Darwin et de la théorie de l'évolution des espèces. SevenCross vous propose de revivre quelques milliards d'années d'évolution, dans une version accélérée, bien entendu ! Vous commencez dans l'eau comme une simple amibe – Switch, qui n'a pas subi de transformation majeure depuis cette époque, a été un peu traumatisé par ce jeu. Puis, en vous baladant, vous devez récupérer et engloutir des morceaux d'ADN qui vous permettront de devenir une bestiole un peu plus grosse. Vous en arriverez rapidement à un stade où vous devrez vous défendre et vous nourrir des espèces plus faibles. Ce n'est pas très sympa, mais c'est la vie. Vous contrôlez en partie l'évolution de votre "animal". Par exemple, vous pouvez mêler plusieurs couleurs, plusieurs "gènes" correspondant à vos capacités de déplacement ou de combat...
Comme en vrai, on évolue à tâtons, et on se retrouve vite déconcerté... un peu comme dans Aquanaut Holyday ou Sub. Le tout est en vue quasi subjective, ce qui n'aide pas la maniabilité. Quant au scrolling, il est plutôt saccadé. Bref, la réalisation ne relève pas l'intérêt de la chose.

Celui-là va se faire manger, sniff !

L'espèce de tour orange représente le point de sauvegarde.

Toujours une forme très vulnérable sans aucun moyen de défense.

Dans cet état, on ne peut pas faire grand-chose. Il faut trouver des branches d'ADN pour évoluer.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NEC
- Éditeur : NEC
- ÉVOLUTION DES ESPÈCES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 70%
Rien de spécial, c'est assez décevant.

GRAPHISMES 80%
Les décors ne sont pas franchement beaux...

ANIMATION 75%
Un peu saccadée, relativement lente, pas de prouesse technique.

MUSIQUE 70%
Rien de bien entraînant, bref on passe.

BRUITAGES 60%
Le minimalisme est un art... Argh!

DUREE DE VIE 70%
... si vous réussissez à accrocher...

JOUABILITE 70%
Difficile, notamment pour les options de réglage de l'ADN.

INTERET 60%
Et une daube pour la Dreamcast, une !

AVIS NON !

Sur Super Famicom, Evolution était un jeu relativement sympa. Hélas ! ce remake sur Dreamcast est lui assez lamentable. Que ce soit les graphismes, l'animation ou la musique... tout est raté. L'idée de base du jeu aurait pu être sympa, mais on se lasse au bout de quelques minutes. Si en plus on se dit qu'à la place on peut avoir VF3, Pen Pen, Incoming ou encore Sonic... Bon, pas la peine de s'étendre pendant des heures, SevenCross est à éviter. Vous ne direz pas qu'on ne vous a pas prévenu !

PANDA

Chocobo Dungeon 2

Les Chocobos sont de retour ! Toujours jaunes et duveteux, bref toujours aussi mignons, ils repartent courageusement pour de nouvelles aventures à travers les donjons ! A vous de les guider pour éviter qu'ils ne se fassent plumer !

Comme dans le premier volet, vous dirigez un Chocobo, accompagné d'une sorte de chat géant. Dans un donjon sombre à souhait, votre petit personnage va devoir affronter des monstres et se défendre à l'aide de rapides et puissants coups de patte. N'oubliez pas que derrière son aspect rigolo et enfantin, Chocobo Dungeon 2 est un action-RPG. Au cours des combats, il faudra donc faire preuve d'habileté, car plus votre volatile gagnera de points d'expérience, plus il deviendra puissant. Vous trouverez dans les donjons divers objets comme des potions de soins ou des livres de sorts permettant d'invoquer de puissants sortilèges. Au fur et à mesure que vous progresserez, une carte se dessinera ; en vous y reportant régulièrement, vous éviterez de tourner en rond, ce qui n'est pas inutile, car le jeu est plutôt répétitif. Si ce jeu n'est pas vraiment une réussite, Square a eu néanmoins la bonne idée de fournir dans le boîtier un second CD contenant plusieurs démos, dont certaines jouables, et des sauvegardes pour Musashiden. Cela devient une habitude pour Square de se faire de la pub de cette façon, et c'est tant mieux.

Il arrive qu'on discute un peu, mais ça reste assez rare.

Une potion de soins fait toujours du bien.

Le chat prend part au combat en donnant un petit coup de patte.

Les sorts sont assez jolis, mais pas autant que dans Final Fantasy.

AVIS OUI, MAIS...

Quand on commence une partie, on se dit qu'il a l'air sympa comme tout ce petit jeu. Hélas, on se rend rapidement compte que Chocobo Dongeon 2 présente les mêmes défauts (emais aussi les mêmes qualités, soyons honnête) que le premier épisode. C'est une suite tout ce qu'il y a de plus banale. Le jeu est mignon, rigolo, assez fun, mais beaucoup trop répétitif : donjon, combat, donjon, combat... on s'ennuie assez vite ! Bref, ce titre est à réserver exclusivement aux inconditionnels des chocobos.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE
- Editeur : SQUARE SOFT
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION 93%
Superbe intro en images de synthèse.

GRAPHISMES 75%
Pas très travaillés, ils se répètent...

ANIMATION 81%
Fluide et suffisamment rapide, sans grand-chose de spécial.

MUSIQUE 83%
Très classique, elle passe inaperçue.

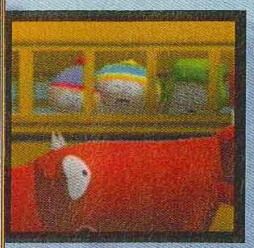
BRUITAGES 80%
Ils sont assez peu nombreux.

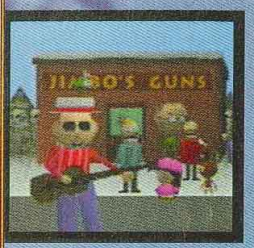
DUREE DE VIE 88%
Jeu long mais répétitif. Aurez-vous le courage d'aller au bout ?

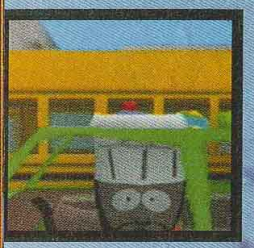
JOUABILITE 90%
Malgré le japonais, il reste très facile d'accès.

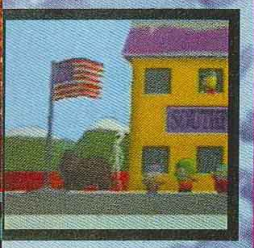
INTERET 79%

Pas de changements par rapport au premier épisode. Rigolo mais rapidement lassant.





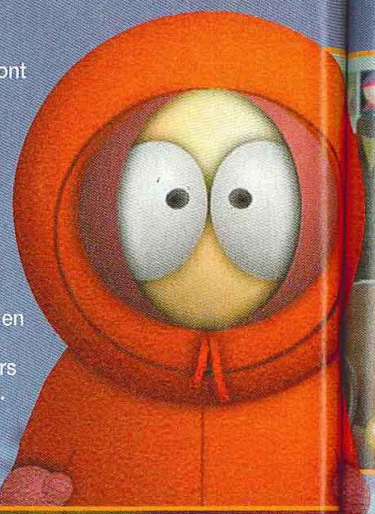




south

Plus caustique que les Simpsons, plus drôle qu'une réplique de J-C Vandamme, plus profond que les textes de Chantal Goya, plus débridé que Brigitte Fontaine sur scène, South Park, l'adaptation de la série télé du moment, arrive en force sur la Nintendo 64. Amateurs de poésie, passez votre chemin.

Le scénario, comme les épisodes de la série, est d'une grande richesse : un gigantesque astéroïde menace la Terre et la vie de ses habitants. Seul moyen de sauver la planète, déjouer les plans des aliens. Voilà qui est simple, efficace et sans appel. Le jeu se passe à South Park, une petite ville tranquille des Etats-Unis, pays de la liberté (conditionnelle), des cigares (qui tachent) et des invasions extraterrestres ("téléphone maison"). Le jeu se déroule à la manière d'un Doom-like. Le personnage que vous choisissez d'incarner évolue dans un univers tout en 3D et doit remplir un certain nombre de missions : détruire la racaille, flinguer des dindons ou régler leur compte à des morts-vivants. Quatre personnages, issus de la série télévisée, sont proposés. On retrouve Cartman (qui pète plus qu'il ne parle), Kyle (qui est plus kéké qu'humain), Stan (un solitaire dans la vie comme dans son cœur) et Kenny (qui veut dire "niqué" en verlan), le ton est donné ! La vue, comme dans tout Doom-like qui se respecte, est subjective : on voit à travers les yeux du personnage qu'on dirige. Contrairement à la série où les personnages sont en 2D, le jeu vidéo propose des graphismes en 3D et en haute-résolution pour les possesseurs de Mempack. Cependant, ne vous attendez pas à des graphismes magnifiques. Ici, le Gouraud Shading est de rigueur : il n'y a pas de texture sur les polygones pour respecter l'esprit de la série. Le jeu ne manque pas d'action : les armes proposées sont hallucinantes (le lance-balais à chiottes est une grande trouvaille !), et les bruitages qui accompagnent les faits et gestes des terribles écoliers sont hilarants. Quoi qu'il en soit, South Park est destiné aux amateurs de la série télévisée. Les pros, quant à eux, lui préféreront Turok 2.



Les trois premiers niveaux du jeu sont ultra-répétitifs : on passe son temps à dégommer des dindes !

CHANGEMENT DE RÉSOLUTIONS

Aussi incroyable que cela puisse paraître, South Park est compatible avec le Memory Expansion Pack. Le jeu peu donc se jouer en haute-résolution. Pour les possesseurs de télévision 16/9e il existe également une fonction Letter Box. De bien belles options, qui entre nous soit dit, n'apportent absolument rien au jeu ! Pire, il est très difficile de distinguer une quelconque différence entre la basse et la haute-résolution. Jugez par vous-même...

Le jeu en basse-résolution.

Un format Letter Box est proposé pour les téléviseurs 16/9e.

Le même écran, en haute-résolution... Vous voyez une différence, vous ?

AVIS NON !

Franchement non ! Déjà que la série me saoulait grave, mais là, le jeu vidéo dépasse les bornes : il n'a aucun intérêt. Si la charte graphique respecte scrupuleusement la série télévisée, elle est complètement "has-been" dans le monde des jeux vidéo : pas de textures, des animations pauvres et des bruitages répétitifs. Ne parlons pas de la richesse des énigmes, il n'y en a pas. Seul le mode Multijoueur est intéressant... Et encore, il faut être au moins trois pour l'apprécier. Et dire que le jeu utilise le moteur graphique de Turok 2... La honte !

NIIICO

th park

Voici le genre d'humour que l'on peut rencontrer : un méchoui de lapin... Bon appétit !

Humour gras : une poule en train de pondre un œuf. Notez le liquide jaunâtre qui s'échappe de son trou de balle...

Une arme redoutable pour se protéger des ennemis : le lance-balais à chiottes.

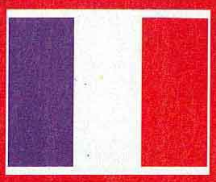
Le mode Multijoueur est bien plus amusant que le jeu en solitaire. A quatre, c'est le délire total !

Le boss de fin du premier niveau est... devinez quoi ? Une gigantesque poule ! Bien vu !

AVIS NON, MAIS...

Moi, shooter des dindons (au gloussement mémorable) avec des balais à chiottes, ça m'fait marrer ! Mais bon... ça va cinq minutes, et je n'achèterais pas South Park pour ses glousse-ments et ses lanceurs de vaches. En fait, le problème de cette adaptation tient au genre choisi : Iguana aurait dû proposer un jeu d'aventure ou de plate-forme, pas un Doom-like. L'humour décalé de la série d'animation n'est pas assez exploité (même si on y retrouve des thèmes mémorables) et, la qualité technique de l'ensemble (bruitages mis à part) n'est pas assez convaincante pour un jeu N64.

SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : IGUANA
- Éditeur : ACCLAIM
- SHOOT THEM UP
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : MEMPACK (1 BLOC)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 85%

L'univers de la BD est bien respecté. Les options sont en anglais, hélas !

GRAPHISMES 75%

Le brouillard n'a jamais été aussi présent dans un jeu sur N64. Ça craint !

ANIMATION 85%

Pas de ralentissements, mais le mouvement des persos aurait pu être meilleur.

MUSIQUE 70%

On retrouve le thème de la série. Agréable quelques secondes.

BRUITAGES 80%

Toutes les voix sont en anglais, de bonne qualité cependant.

DUREE DE VIE 50%

Les fans de la série apprécieront, les autres le rangeront dans le vide-ordures.

JOUABILITE 85%

La prise en main est rapide, car les fonctions sont peu nombreuses.

INTERET 65%

South Park n'intéressera que les amateurs de la série. Les graphismes sont peu fouillés et l'intérêt du jeu vole au ras des paquerettes.

Beatmania

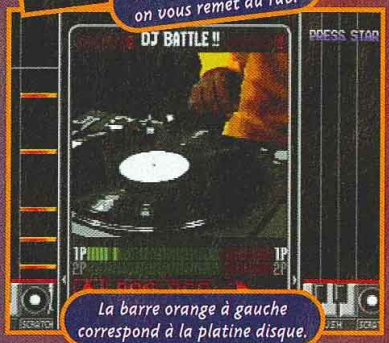
Quand vous loupez votre note, l'écran du milieu ne se gêne pas pour vous humilier.

On vous avait déjà bassiné avec Beatmania dans la rubrique Japon. On a enfin réussi à mettre la main sur ce jeu unique, basé sur la musique.

Une simulation de DJ, il n'y a que les Japonais pour inventer ça. Le principe de Beatmania est très simple. Des notes descendent le long d'une partition et il faut appuyer sur la bonne touche au bon moment. Il y a cinq touches normales (trois blanches et deux noires, disposées façon clavier de piano), et une platine disque à scratcher, entendez par là à tourner comme un vrai DJ dans les boîtes. Des petits mots indiquent votre performance (Great, Good, Bad ou Poor), et une jauge mesure vos prouesses. Le but est de finir le morceau dans le rouge. L'écran du milieu change d'aspect avec le succès de vos pressions. Vous avez donc le choix entre plusieurs styles de musique : hip hop, soul, rave, speed garage, asian traditionnal, etc. Les musiques sont très nombreuses, et leur niveau de difficulté peut aller très loin. On peut aussi choisir de jouer à deux.

Dans ce cas, les touches à taper se divisent entre les deux pads (ou Beat-con). Les plus doués joueront avec les deux en même temps, et seul. Avec ce jeu, peut-être vous découvrirez-vous une véritable vocation ?
En tout cas, pour les fondus du jeu, les Second Mix et Third Mix vendus beaucoup moins cher, proposent encore plus de morceaux, histoire d'étancher votre soif de Beatmania.
Après un succès en arcade époustouflant, ce jeu a déjà fait un carton monumental sur Playstation au Japon. Konami l'aurait prévu pour la France dans quelques mois, avec des musiques plus adaptées au goût des Européens. Alors, préparez vos oreilles !

Dans les mix suivants, on vous remet du rab.



La barre orange à gauche correspond à la platine disque.

Quand vous appuyez parfaitement en rythme, un Great vous félicite pour votre performance.

BEAT-CON

Pour profiter pleinement de ce jeu hors du commun, Konami a sorti un accessoire uniquement dédié à Beatmania. C'est une réplique des commandes de la borne d'arcade, avec les touches blanches et noires, et surtout, la platine disque à scratcher. Au pad, c'est tout simplement injouable, mais avec cet objet magique, le jeu devient captivant.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- DJ SIMULATION
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK BEAT-CON

PRESENTATION 70%
Basique : un écran de présentation et des démos de musique.

GRAPHISMES 50%
Franchement moches. Les rares digitalisations sont hideuses.

ANIMATION 90%
Les rares touches qui défilent ne tueront pas la Playstation.

MUSIQUE 85%
Très inégale, les perles côtoient les merdes.

BRUITAGES 90%
Des sons neufs. Les bruitages sont particulièrement soignés.

DUREE DE VIE 90%
Il faudra un moment avant de maîtriser tous les morceaux.

JOUABILITE 60%
... au pad normal. 95% pour ceux qui possèdent le Beat-Con.

INTERET 88%
Débile mais accrocheur grâce à sa simplicité et son esprit hip hop ! A essayer d'urgence.

AVIS OUI !

Au début, ce jeu m'inspirait plutôt de la curiosité. Mais, quand j'ai enfin pu me le procurer avec le Beat-Con, j'ai été convertie en Beatmaniaque en un rien de temps. Avec ça, je vais encore passer pour une spécialiste des jeux bizarres... Ce jeu est vraiment débile, pathétique et cucul, mais qu'est-ce qu'il est génial ! N'essayez même pas de jouer au pad, c'est trop galère, on passe plus de temps à mémoriser les touches qu'à s'éclater. De plus, en niveau Hard, les notes défilent à toute vitesse, pas le temps de réfléchir...

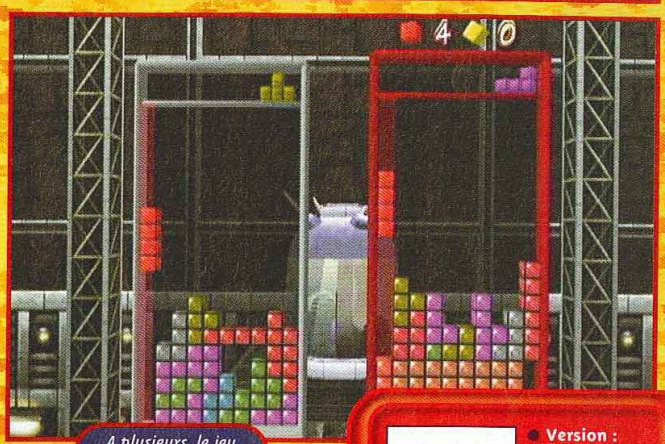
GIA

TETRIS 4D

Dans le fond, le décor bouge.

S'acheter une Dreamcast pour jouer à Tetris est un caprice onéreux, et bien abusif, que vous pourrez désormais satisfaire.

Pas la peine de présenter le plus célèbre casse-tête du monde. Puisqu'il fallait que la Dreamcast ait sa version, eh bien, la voilà. Le 4D du titre est bien alléchant et attise la curiosité. En fait, Tetris 4D n'est qu'un Tetris normal, mais avec des pièces modélisées en 3D. Une fois tombées dans le récipient, les pièces reviennent à la 2D et quand vous effectuez un Tetris, une animation se déclenche. Enfin, tout cela ne sert qu'à améliorer l'aspect graphique du jeu, car, même en cherchant dans les options, aucune trace d'innovation n'apparaît. On peut juste choisir le type de sons, les musiques et le mode de jeu... A présent, les pièces qui tombent sont prolongées par des couleurs pour montrer exactement où elles atterrissent. A part cela, le principe reste identique à la version originale. Les décors du fond sont devenus plus dynamiques, les objets bougent, et quand on passe le niveau, on assiste à des rotations de caméras et à des travellings, faisant passer vers une autre scène et d'autres lumières. Le 4D du titre désigne en fait la possibilité de jouer à quatre en même temps. Bref, ce Tetris 4D reste un classique converti sur une nouvelle console.



A plusieurs, le jeu reste dément.

Des couleurs indiquent où vont se poser les pièces.

A chaque Tetris, une animation sympa flatte votre ego.

AVIS NON !

Quelle honte ! Certes, Tetris est un hit indémodable, mais une conversion sur Dreamcast méritait plus que ça ! On n'a pas besoin des capacités de cette nouvelle console pour jouer à Tetris. De plus, le jeu est beaucoup trop facile. OK, on peut y jouer à quatre, mais encore faut-il avoir quatre pads sous la main ! Et franchement, je m'amuse bien plus sur Game Boy. Encore une tentative pour gagner de l'argent "facile", avec des frais de développement plus que réduits.

GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : BPS
- Éditeur : SEGA
- TETRIS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : -
- Compatible : -

PRESENTATION 80%
On est franchement déçus par le peu d'efforts fournis.

GRAPHISMES 79%
A part les décors de fond, c'est un Tetris avec un peu de 3D.

ANIMATION 90%
Assez bien faite, surtout lors des changements de décors.

MUSIQUE 80%
Seulement cinq thèmes au choix, et pas des meilleurs.

BRUITAGES 70%
On dirait des bruits de flipper. Mais bon, on s'en fiche un peu.

DUREE DE VIE 95%
Un Tetris reste un Tetris, avec sa durée de vie phénoménale.

JOUABILITE 95%
Les pièces tournent et il faut les aligner, quoi de plus simple ?

INTERET 60%

Un Tetris à l'ancienne. Son seul intérêt est le jeu à plusieurs. C'est un avantage bien mince...

Genso Suikoden 2

Les protagonistes peuvent combiner leurs attaques.

Suikoden a figuré parmi les premières traductions de RPG (très tardives) sur Playstation. Aujourd'hui arrive la version japonaise du deuxième volet. Espérons que l'attente ne sera pas aussi longue pour la sortie officielle.

Genso Suikoden, premier du nom, a été l'un des premiers RPG de la Playstation. Dans ce jeu d'aventure très original, dont le scénario était inspiré par une légende chinoise, on pouvait contrôler plus d'une centaine de personnages. Après un succès honorable, Konami sort donc un deuxième volet, pour la plus grande joie des aventuriers. Cet épisode ressemble par bien des aspects à son prédécesseur. D'ailleurs, si vous avez une sauvegarde du premier, chargez-la avant de commencer réellement l'aventure. Vos actions antérieures vous réserveront quelques petits bonus. Les graphismes ont été légèrement améliorés, mais on reste dans le même esprit, et sensiblement dans le même monde. Suikoden 2 a conservé l'ingrédient qui avait fait son succès : l'enrôlement de nombreux persos. Cette fois-ci, il y en aura 108 (dont certains rescapés du premier). Vous pourrez organiser vous-même vos troupes et divisions, pour mener à bien les batailles. Ensuite, les combats n'ont pas beaucoup changé non plus. Les attaques combinées sont toujours possibles, infligeant des dommages plus importants. Cette partie ressemble légèrement aux combats de Saga Frontier. Finalement, Genso Suikoden 2 est une suite qui rend hommage à son prédécesseur et qui satisfera les joueurs de la première heure, et peut-être même, gagnera de nouveaux passionnés.

Les sauvegardes se font à l'auberge.

Dans les déplacements entre les villages, on ne peut pas courir.

Quand le pont est fermé, traverser la rivière semble impossible, même avec ces petites barques.

Potentiellement, chaque personne peut être enrôlée pour la suite.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : -

PRESENTATION 85%
On reconnaît le style du volet précédent. Sobre mais réussi.

GRAPHISMES 80%
Simplistes et dépouillés. Les persos sont longilignes.

ANIMATION 85%
Temps de chargement corrects. Le perso est lent dans les plaines.

MUSIQUE 80%
Très répétitive et grinçante à la longue.

BRUITAGES 82%
Pas grand-chose à écouter, même pendant les combats.

DUREE DE VIE 90%
Pouvoir enrôler un tas de persos garantit une belle durée de vie.

JOUABILITE 82%
Les menus ne sont pas très clairs.

INTERET 83%
Des aventures passionnantes, malgré des graphismes assez fades.

AVIS OUI, MAIS...

Le premier Suikoden ne m'avait pas vraiment passionnée. Ce deuxième épisode était donc l'occasion de changer d'opinion. Hélas, mon avis sur cette série reste mitigé. Le nombre de persos est certes impressionnant, mais le style des graphismes ne me plaît guère. Ils sont un peu trop fades. Les persos sont tous longs, et pas très attachants. En fait, ce jeu m'ennuie, car l'action est trop lente. Heureusement que le héros peut courir dans les villages, histoire d'accélérer un peu les choses...

GIA

Le mode Aventure est l'original de la NEC, mais on peut choisir ses graphismes.

BOMBERMAN

Bomberman aura laissé des traces irréversibles sur son passage. A l'instar de Namco et de Capcom, Hudson s'est décidé à ressortir sur Playstation son vieux hit. A l'attaque !

Dans la troisième génération, les perdants peuvent encore balancer des bombes.

Après avoir transposé Bomberman en jeu de course, de stratégie, de plates-formes et d'aventure, Hudson nous ressort encore une fois son perso fétiche. Mais cette fois, l'éditeur s'est gardé de tout délire pour nous resservir l'esprit original des versions NEC et Snes ! Bomberman sur Playstation est une compilation, qui regroupe tous ces épisodes en trois générations. La première reprend les débuts de la série, avec très peu d'options et des tableaux sobres. La deuxième offre une palette de persos et d'options plus variée ainsi que des montures. Enfin, la troisième vous permet de choisir d'autres persos, propose des options délirantes et les perdants peuvent encore larguer des bombes (comme ça, tout le monde est content).

Il y a huit tableaux par génération, ce qui fait un total de 24 tableaux différents. On constate aussi l'apparition d'un mode Maniac, pour experts, dans lequel on peut régler des paramètres comme le nombre de bonus et les handicaps. Le mode Aventure correspond, lui, à l'original de la NEC, et la quête reste identique. On peut cependant choisir de s'essayer à une version plus actuelle avec des graphismes améliorés. Finalement, ce Bomberman est de loin le plus réussi de tous ceux sortis récemment et fournit une bonne occasion de redécouvrir ce jeu unique et jamais égalé. Sans compter qu'avec le Multitap, il est possible de jouer à cinq ! Avec un jeu d'un tel calibre, vous n'aurez aucun mal à recruter quatre potes pour passer une soirée explosive.

Ce tableau avec l'araignée géante est particulièrement spectaculaire.

Quand il ne reste plus qu'une minute, le terrain de jeu se réduit.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : HUDSON
- Editeur : HUDSON
- BOMBERMAN
- 1-5 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : PASSWORDS
- Compatible : MULTITAP

PRESENTATION 90%
Marrante, spécialement conçue en images de synthèse.

GRAPHISMES 80%
Tableaux d'origine respectés au pixel près. Pas d'améliorations.

ANIMATION 90%
Inratable. Les temps de chargement sont honorables.

MUSIQUE 75%
Le thème de toujours, à peine remixé... Il y a de l'abus !

BRUITAGES 85%
Le bruit des explosions évoque de bons souvenirs !

DUREE DE VIE 90%
Un jeu à découvrir à plusieurs, indémodable et mémorable.

JOUABILITE 95%
Un bouton pour les bombes et les flèches pour se déplacer. Efficace.

INTERET 89%

Retrouver Bomberman, sous sa forme original, et sur Playstation, plaira aux nostalgiques.

AVIS OUI !

Mis à part dans sa première version sur Saturn, Bomberman sur 32 bits n'a jamais été aussi intense que sur Super Nintendo ou NEC PC Engine. Personnellement, mon volet préféré reste celui de la première version sur Snes ; les nombreuses options apparues par la suite étant, à mes yeux, superflues. Vous l'avez compris, ce Bomberman sur Playstation m'a enchantée. Plus besoin de rebrancher la vieille Snes pour y jouer, il suffit de mettre le CD dans la Playstation, elle, tout le temps en fonction. Il ne reste plus qu'à bricoler le pad Snes pour l'adapter à la Playstation...

GIA

GUNBARL

Après un volet surprenant, les héros de Gunbullet (intitulé Point Blank en France) reviennent. Quand on prend les mêmes et qu'on recommence, cela donne Gunbarl.

Mr Dan et Mr Don n'ont pas assez morflé la dernière fois ! Gunbarl, c'est la même chose que Point Blank, mais avec encore plus d'épreuves et d'autres modes de jeu. L'esprit déjanté qui avait fait le charme du premier volet est toujours au rendez-vous. Gunbarl offre plein de petites épreuves de tir, aux niveaux de difficulté variés. Pour les réussir, il faudra faire preuve de dextérité, de précision, de rapidité, de réflexes et surtout d'observation. La concentration est un peu difficile, en raison de l'aspect complètement loufoque et grotesque de certaines épreuves. Tirer sur des squelettes qui sautent, ou sur des animaux à tête délurée dans une petite rivière, empêcher des vautours de dévorer Mr Dan, ou arrêter des extraterrestres qui essaient de l'enlever, le nombre de petits jeux inclus est astronomique. Plusieurs modes ont été ajoutés à la place du mode RPG. A part le mode Arcade du premier épisode, on peut à présent jouer en championnat, dans le Theme Park ou dans le Training. Dans le Theme Park, on doit se déplacer vers un point donné, mais chaque monstre rencontré donne lieu à une épreuve de tir. Gunbarl se joue évidemment avec le Guncon de Namco, doté d'une précision radicale. Si vous avez la chance de posséder deux exemplaires de cet accessoire, vous pourrez décupler votre délire. Dans ce cas, vous et votre copain aurez le choix entre le jeu en équipe ou l'affrontement. Question convivialité, c'est une réussite totale. Au final, ce Gunbarl offre des changements minimes. Ceux qui avaient adoré Point Blank ne pourront pas y résister, ceux qui l'avaient détesté ne changeront pas d'avis !

En mode Arcade, on peut gagner des récompenses dans les Bonus Stages.

Décidément, Mr Don n'a pas de chance, les extraterrestres veulent maintenant l'enlever !

Tirez dans la bouche des petits bonshommes pour les faire reculer, et épargnez les boîtes de bouffe.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- TIR SUR ÉCRAN
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : GUNCON

PRESENTATION	*Comme d'hab', Namco nous livre une superbe intro, très drôle.*	90%
GRAPHISMES	*En fait, c'est plutôt moche, mais les cibles sont tordantes.*	80%
ANIMATION	*Quelques cibles clignotent quand il ne faut pas, rien de grave.*	88%
MUSIQUE	*Dans le genre délirant, Namco n'a pas fait mieux.*	88%
BRUITAGES	*Les cris des cibles et le bruit des balles sont des bijoux.*	93%
DUREE DE VIE	*Avec plein de petits jeux, vous y reviendrez souvent.*	96%
JOUABILITE	*La précision du Guncon est étonnante. Reste à s'entraîner...*	93%
INTERET	*Ce titre, au principe excentrique, plaira aux fans du premier volet. Un jeu de tir épatant !*	**89%**

Mr Don doit grimper jusqu'au sommet, mais les vautours veulent le becqueter...

AVIS OUI !

Les petits jeux délirants sont peu nombreux sur Playstation, et quand il sort un second Point Blank, je n'y résiste pas. Je me suis amusée comme une folle, malgré l'aspect imbécile du jeu. Les épreuves sont trop insensées ! Ce n'est pas facile de lâcher le gun une fois qu'on y a goûté... Malgré les textes en japonais, les indications éclairent efficacement le but de chaque jeu. Certes, la réalisation n'est pas démente, mais là on s'en fiche, car le degré de fun et de rigolade peut aller très loin. Ceux qui possèdent le Guncon doivent absolument se le procurer !

GIA

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

HORS SERIE N°11

LES SOLUCES COMPLÈTES DE

MEDIEVIL - SPYRO LE DRAGON
MUSASHIDEN - BREATH OF FIRE III
WILD ARMS - TENCHU

COUPS SPÉCIAUX

RIVAL SCHOOLS - X-MEN VS STREET-FIGHTER

HORS SERIE N°10

- Alundra
- Parasite Eve
- Time Crisis
- Riven

LES COUPS SPÉCIAUX

- Tekken 3
- Dead or Alive

ATTENTION LES HORS-SÉRIE N°8 ET N°9 SONT ÉPUISÉS

HORS SERIE N°7

- Final Fantasy VII
- L'Odyssée d'Abe
- Vandal Hearts
- Castlevania

EN CADEAU :
La démo jouable de Street Fighter Ex+ Alpha

HORS SERIE N°5

Little Big Adventure
Legacy of Kain
Les Chevaliers de Baphomet
Soul Edge
Final Fantasy VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23 ou par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23F/min)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS11 / 450015	50 F	X	
HS10 / 450014	50 F	X	
HS7 / 450009	64 F	X	
HS5 / 450007	48 F	X	
		TOTAL	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... Prénom .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

KENSEI SACRED FIST

Kensei reste très chaste. Les petites culottes sont difficilement visibles.

Premier jeu de baston de Konami sur Playstation, Kensei Sacred Fist ne tient pas toutes ses promesses. L'éditeur mythique a bien du mal à trouver sa place dans ce genre particulier !

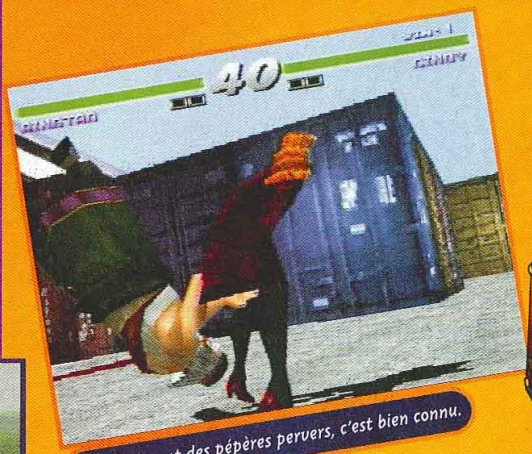
Konami, qui nous avait déjà gratifiés d'un GASP peu convaincant sur N64, sort enfin son jeu de baston sur Playstation. On nous avait promis les meilleurs ingrédients du genre, réunis dans un titre exotique et charmeur et on imaginait déjà le meilleur de Tekken 3, Dead or Alive, Tobal 2 et Soul Blade mixés dans un même titre... Au premier abord, le jeu semble détonant avec des décors nombreux et variés et 22 combattants (dont 13 cachés – pour tous les gagner, il faut finir le mode Arcade avec tous les persos). Le style est proche de celui Virtua Fighters, avec des Combos à base des boutons Poing, Pied et Garde, et un quatrième bouton, qui s'apparente au Hold de Dead or Alive, permet d'effectuer des Chopes. Il est possible d'esquiver, de retourner des attaques, et de contre-attaquer, tout comme dans Dead or Alive. Quand vous êtes coincé par une prise de l'adversaire, vous pouvez vous dégager en tapotant frénétiquement sur le bouton adéquat (de toute façon, on vous l'indique à l'écran). Une place assez importante est laissée au déplacement latéral, un aspect qui reprend un peu le principe de Tobal 2. Malheureusement, de graves défauts nuisent à Kensei. D'abord, le rythme est très lent. Ensuite, les Combos trop peu nombreux, imposés et peu variés nuisent à la créativité des joueurs. Enfin, les persos ont tendance à se ressembler et les mouvements manquent de souplesse. Au final, ce n'est pas aussi lamentable que GASP, mais, sur Playstation, la concurrence est rude et après les hits de l'année dernière, Kensei devra faire face à Bloody Roar 2 et à Soul Kalibur prochainement... Dur, dur...

SACRED CHOPES

Le système des chopes est assez original. Il suffit de s'approcher suffisamment et d'appuyer sur Hold pour prendre l'adversaire. S'il est assez rapide, il pourra contrer votre prise en réappuyant sur le même bouton, ce qui donne parfois lieu à des ballets inattendus. Dès que vous voyez s'inscrire "Push" à l'écran, n'hésitez pas.

Pour prendre moins de coups de latte, essayez de contre-attaquer.

A terre, dégagez-vous en appuyant plus frénétiquement que l'adversaire.



Les vieux sont des pépères pervers, c'est bien connu.

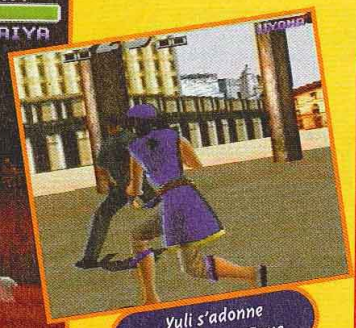
AVIS OUI, MAIS...

Konami, j'adore. C'est l'éditeur qui a signé les Castlevania, Goemon, Metal Gear, Gradius, etc. Le voici maintenant qui s'essaie à la baston, un genre pas facile. C'est donc avec beaucoup de curiosité que j'ai joué à Kensei. Hélas ! je suis bien déçue, car la réalisation est franchement moyenne. Avec des graphismes un peu plus soignés et, surtout, une option Turbo, Kensei aurait pu être une bonne surprise. Raté ! c'est un coup d'épée dans l'eau. Espérons que le prochain sera meilleur...

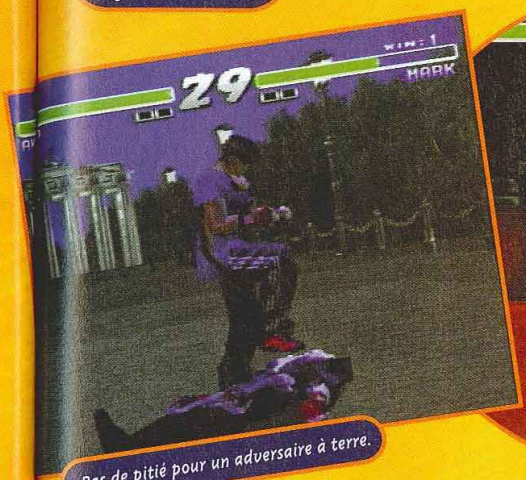
GIA

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TE

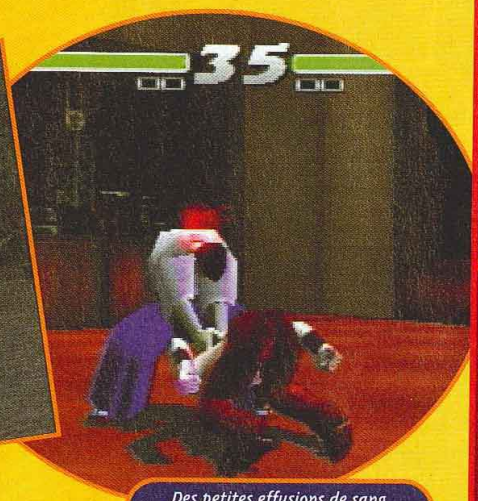
Le dernier boss est assez facile à vaincre. Pas de gros soucis, donc.



Yuli s'adonne à la Drunken Boxe.

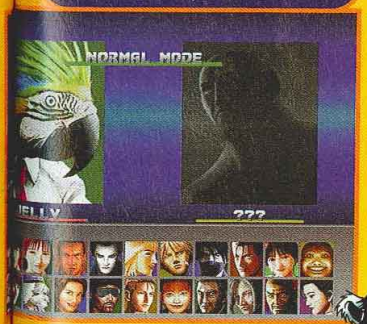


Pas de pitié pour un adversaire à terre.



Des petites effusions de sang ponctuent les coups les plus violents.

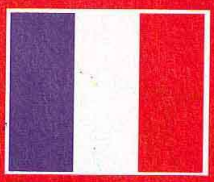
22 persos, c'est un chiffre honorable. Malheureusement, ils se ressemblent.



AVIS NON !

La première impression est assez catastrophique. Les graphismes sont bâclés, voire carrément laids. Quand on y joue, ça ne s'arrange pas : il n'y a que deux boutons qui servent pour les coups de poing et de pied. Les coups spéciaux sont rares, on trouve plutôt des Combos, un peu comme dans V.F. Et puis, au fil des combats, on s'aperçoit que Kensei n'est pas totalement dénué d'intérêt, même si on reste sur sa faim par rapport aux références du genre sur Playstation. Au final, un jeu à éviter.

PANDA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 87%
Une petite intro en images de synthèse assez classique.

GRAPHISMES 85%
Les décors sont basiques, et la modélisation des persos plutôt moyenne.

ANIMATION 86%
Les combats ne sont pas très rapides, et certains lutteurs paraissent lourdauds.

MUSIQUE 80%
Assez banale, rien de mémorable.

BRUITAGES 92%
Les cris de douleur et les craquements des os donnent la chair de poule.

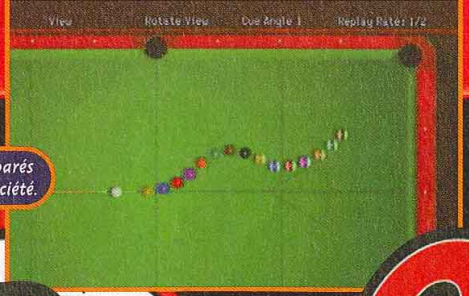
DUREE DE VIE 86%
Les persos cachés sont nombreux, alors, il faudra bastonner sec.

JOUABILITE 85%
Une fois qu'on a compris les enchaînements, le jeu est facile à maîtriser.

INTERET 82%

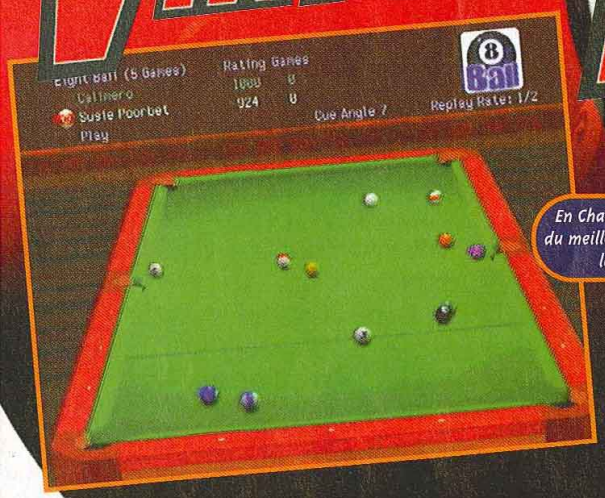
Kensei ne manque pas d'idées intéressantes, mais sa réalisation brouillonne ne lui permet pas de se hisser à la hauteur de ses adversaires sur Playstation.

ULTE LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS (3615 : 2.23) F/MIN)



Le jeu propose quelques coups préparés pour que vous puissiez frimer en société.

VIRTUAL POOL 64



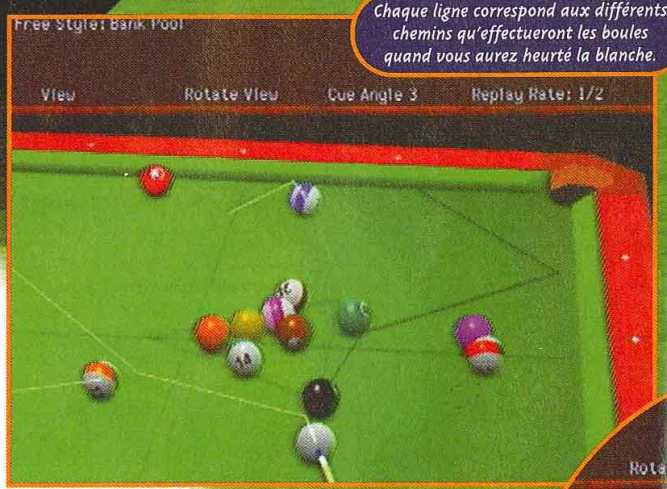
En Championnat, l'ordinateur, capable du meilleur comme du pire, peut nettoyer la table en quelques coups.

AVIS OUI !

Virtual Pool, si vous coupez la musique, saura vous mettre dans l'ambiance d'une vraie partie de billard : calme, silence et réflexion. Le grand nombre de modes et d'options le rend très intéressant pour quiconque affectionne ce loisir. Néanmoins, et malgré son énorme effort pédagogique, il serait malhonnête d'affirmer que ce jeu s'adresse à tous les joueurs. Il concerne ceux qui aiment le billard et n'a pas pour vocation de le faire apprécier aux autres. Pour ma part, j'attends encore la simulation de billard français.

NIIICO

Difficile de ne pas tomber dans le piège des jeux de mots faciles lorsqu'on parle de billard... Pourtant, Virtual Pool ne prête pas à rire : nous voici en présence d'une vraie simulation, aussi sérieuse que complète. Explications...



Chaque ligne correspond aux différents chemins qu'effectueront les boules quand vous aurez heurté la blanche.

Encore chaude de Mario, frémissante de GoldenEye et bouillante de Zelda, votre Nintendo 64 finira bien par avoir envie d'autre chose. C'est à ce moment-là que certains joueurs se tourneront vers Virtual Pool 64. Loin des merveilles technologiques dont la console nous a récemment gâtés, des héros moustachus, des princesses ou des plates-formes chères à la société nippone, cette simulation de billard pourrait bien tirer son épingle du jeu. Elle se démarque en effet par le nombre de modes qu'elle propose : du classique "Eight Ball" au "Nine Ball" immortalisé par Paul Newman, en passant par des variantes moins connues telles que le "One Pocket" ou encore le "Six Ball". Complète est le qualificatif qui désigne le mieux cette cartouche. Et si c'est la première fois que vous rencontrez des parties de ce style, les règles de chacune d'elles sont longuement expliquées sous forme de textes. Reconnaissons que cette lecture est parfois fastidieuse pour le joueur qui n'a pas forcément une grande soif de connaissance. En cours de partie, on retrouve tous les coups : coulés, piqués, bande avant, effets, etc. Un vrai régal ! Il faut un temps d'adaptation avant de tout maîtriser et une bonne dose d'entraînement s'avérera indispensable avant d'affronter l'ordinateur, que ce soit en partie simple ou en Championnat. Quant aux joueurs les plus aguerris, qui se seront défaits de la machine dans les trois niveaux de difficulté proposés, libre à eux de se mesurer à un adversaire humain pour de nouvelles parties endiablées. Grâce à cette multitude d'options auxquelles s'ajoute une réalisation soignée, il ne fait nul doute que Virtual Pool saura attirer tous les mordus des salles sombres et enfumées.

Plusieurs niveaux de zoom permettent à la fois de préparer son coup et d'admirer les boules de très près !

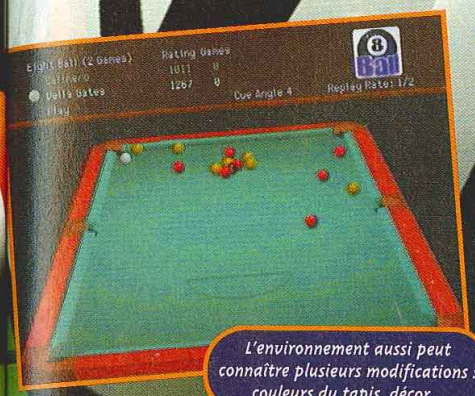
MODES DE JEU

L'un des grands intérêts de Virtual Pool est de proposer nombre de variantes différentes. En voici quelques exemples...

Le fameux "Eight Ball". Chaque joueur doit faire entrer ses huit boules et finir avec la noire.

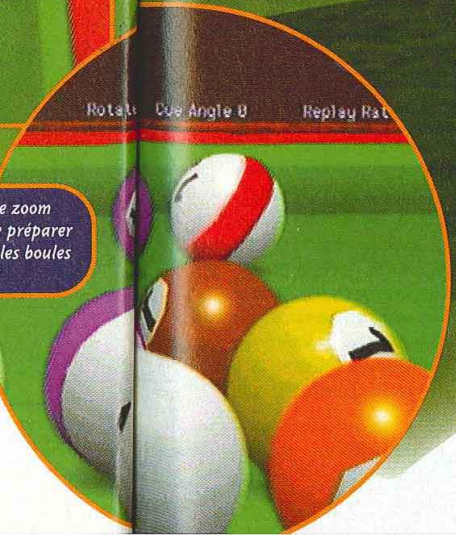
Pour gagner au "Nine Ball", il faudra immanquablement mettre la 9. Ici, c'est comme si c'était fait.

Une partie de "Three Ball" se joue avec trois boules (juré !) qu'il faut entrer dans un ordre précis.



L'environnement aussi peut connaître plusieurs modifications : couleurs du tapis, décor...

Les plus exigeants pourront opter pour les règles anglaises ou américaines et ainsi changer l'aspect des boules. Bien vu.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CELERIS
- Éditeur : INTERPLAY
- BILLARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION — 88%

L'intro montre du billard : surprenant ! Le reste est sobre, clair et va à l'essentiel.

GRAPHISMES — 90%

Sans exploiter à fond les capacités de la machine, on sent qu'un effort a été fait.

ANIMATION — 90%

Le mouvement des boules est fluide ! Le contraire eut été étonnant...

MUSIQUE — 75%

Difficile de savoir si elle exaspère plus qu'elle déconcentre. On peut la couper.

BRUITAGES — 94%

Le silence pour préparer son coup est suivi des boules qui s'entrechoquent !

DUREE DE VIE — 90%

Illimitée à deux. Seul, le nombre de modes permet de ne pas se lasser.

JOUABILITE — 85%

Nombreuses combinaisons de touches. Un plaisir après entraînement.

INTERET — 87%

Une simulation pure et dure qui ravira les fans du genre. Mais les réfractaires au billard ont peu de chance de se rallier à la cause de Virtual Pool.

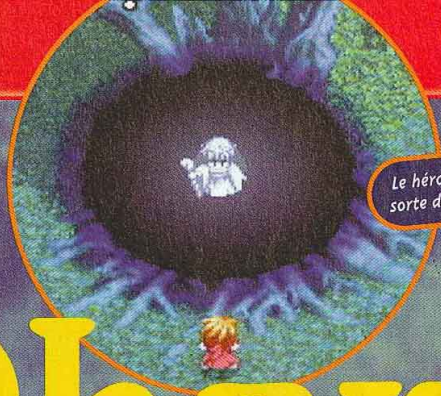
AVIS — OUI, MAIS...

Comme le sport dont elle est issue, cette simulation présente l'avantage de faire passer un agréable moment à un ou plusieurs amateurs. Mais gaffe. Oubliez effets spéciaux délirants, lumières qui flashent, persos hyper speed. Ici, on joue dans un univers austère. Seul l'amateur désireux de se perfectionner ou de s'amuser avec un compagnon saura tirer partie de la cartouche. C'est de la si-mu-la-tion... Sobre certes, mais parfaitement maîtrisée : l'animation est parfois saccadée, mais le mouvement des boules, les chocs et les possibilités offertes sont d'un excellent niveau.

SPY

Tales of Phanta

Namco récidive avec la suite de Tales of Destiny. Les amateurs de bons petits RPG seront ravis, car cela faisait quelque temps qu'on n'avait pas eu de jeu du genre. En attendant Final Fantasy 8, voilà de quoi passer un bon moment.



Le héros a une sorte de vision.

Les déplacements entre les villages sont en 3D, et ont été nettement améliorés depuis la version précédente.

Tout commence assez mal pour le héros et son ami partis faire une balade en forêt. Quand ils reviennent, ils découvrent leur village incendié. Tous les habitants sont morts, leurs familles y compris. Il devront donc partir à l'aventure pour retrouver les auteurs de ces crimes et se venger.
On se déplace entre les villages sur une carte en 3D assez jolie et des rencontres aléatoires avec des monstres affamés sont au rendez-vous. L'action se déroule vue de profil, en 2D. Vous dirigez votre héros, comme dans un jeu d'action. Vos compagnons quant à eux agissent automatiquement, mais vous pouvez les astreindre à une tactique que vous choisissez. Un magicien, par exemple, est plus utile s'il soigne vos combattants, mais en attendant, vous devrez faire un bon stock de potions de soins dans le village, et acheter régulièrement de nouvelles armes et équipements.
Il y aura aussi quelques énigmes à résoudre, mais la bonne nouvelle c'est que l'on peut sauvegarder n'importe où.
Le jeu reprend le moteur de la version précédente en apportant quelques légères améliorations, surtout graphiques.

Les habitants de votre village se sont faits massacrer.

FIGHT

Les combats se font dans une phase d'action. On peut apprendre des coups spéciaux tout au long du jeu, et on choisit la manipulation à faire au pad pour les actionner. Cela rend les combats beaucoup plus intéressants.

On voit le fantôme de votre héros planer au-dessus de son corps.

Pour s'enfuir, il faut rester dans le coin de l'écran pendant que la barre au-dessus de la tête du perso se charge.

Avec un bon timing, on peut contrer son adversaire pour lui infliger plus de dégâts.

AVIS OUI !

J'avais aimé Tales of Destiny pour son côté un peu rétro... Que voulez-vous, j'ai encore la nostalgie des bons vieux RPG sur Snes. Hélas, on a eu peu de bons RPG sur Playstation. Même si Tales of Phantasia n'est pas super beau, il est mignon et surtout intéressant. La présence de phases action pour les combats apporte un plus. On pourrait reprocher le manque d'innovations mais, même si ce n'est pas vraiment original, comme c'est bien fait, ça passe bien. Bref, un bon petit jeu pour ce début d'année.

PANDA

Il faut comme
avec l

AVIS O

Le genre RP
représenté s

GIA

tasia

L'option indiquée par le curseur vous permet de sauvegarder.

Poussez la statue pour continuer votre chemin.

Il faut comme d'habitude discuter avec les villageois.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 89%
Un bon petit dessin animé en images de synthèse, très rafraîchissant.

GRAPHISMES 85%
Ça semble fait pour une 16 bits, mais ça a son charme...

ANIMATION -%
Il y a un bouton pour courir dans les villages.

MUSIQUE 86%
Quelques belles mélodies, c'est classique mais sympa.

BRUITAGES 79%
Ça manque de digits vocales, dommage...

DUREE DE VIE 93%
Un bon petit RPG qui vous fera passer quelques nuits blanches.

JOUABILITE 85%
Options facilement compréhensibles, le japonais en pose pas trop de problèmes.

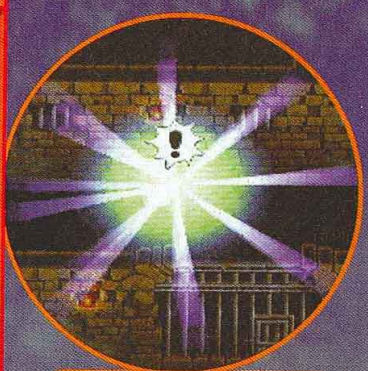
INTERET 88%

Un bon RPG, dans l'esprit Snes. Ce n'est pas original, mais on passe un bon moment et c'est le plus important.

AVIS OUI !

Le genre RPG n'est pas toujours dignement représenté sur Playstation. Alors quand on voit arriver un bon petit titre, on ne peut que s'en féliciter. Certes, la réalisation technique semble tout droit issue de l'époque des 16 bits, mais l'aventure est suffisamment passionnante pour qu'on ne s'attarde pas sur ce détail. Et puis, ce côté rétro possède un charme qui ne me déplaît pas... Les joueurs habitués à discuter en japonais avec les villageois ne seront pas dépaysés. A essayer en attendant Final Fantasy VIII.

GIA

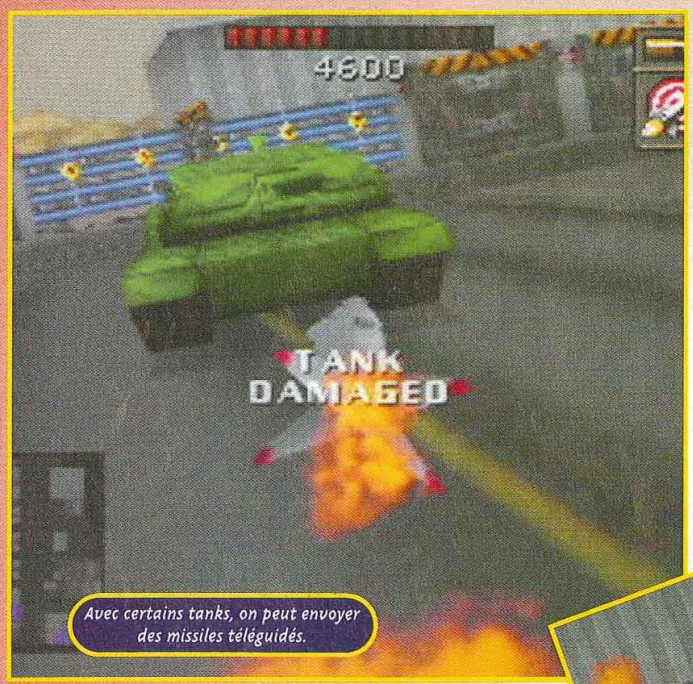


Vous allez enfin pouvoir vous évader de cette satanée prison.

Ne tirez surtout pas sur vos coéquipiers.

BATTLE

Décidément, les jeux de destruction ont la cote chez les Américains. Même si Battletanx innove un peu, on reste dans le registre bourrin.



Avec certains tanks, on peut envoyer des missiles téléguidés.

La compagnie 3DO n'est pas morte, elle s'est recyclée dans l'édition de jeux, et Battletanx est son dernier-né. Ce jeu de destruction met en scène plusieurs modèles de tanks : du char léger sur chenille armé d'une simple mitrailleuse à l'énorme Goliath sur rails. Comme souvent dans ce genre de titres, le scénario apocalyptique n'est qu'un prétexte pour assouvir sa soif de destruction gratuite. Tirer sur tout ce qui se trouve à l'écran, voilà le véritable attrait du jeu. Accessoirement, il faut éliminer les ennemis, des gangs au look tout droit sorti de "Mad Max". On peut choisir entre plusieurs modes de jeu. Le mode Campaign vous plonge directement dans un scénario, avec des batailles qui s'enchaînent. Le mode Deathmatch vous oppose à un adversaire. Les modes Battlelord, Family et Annihilation vous proposent de vous battre en équipe contre un à trois autres gangs (avec à chaque fois des petites variantes). Par exemple, les tanks peuvent être commandés, selon le mode choisi, par la console ou par le joueur, à tour de rôle, en appuyant sur le bouton C-Haut. Bien sûr, les armes sont nombreuses. Entre les grenades, les gros missiles et le fameux Nuke qui détruit tout en quelques secondes, l'arsenal est large et varié. A plusieurs, que ce soit en équipe ou en défendant chacun sa peau, ce jeu devient très amusant.

Ces petits tanks ne sont pas très résistants, mais ils sont agiles.

N'hésitez pas à récolter les options pour durer plus longtemps.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Battletanx est un peu trop américain à mon mes goût plutôt porté aux japoniaiseries. L'ambiance se rapproche de Twisted Metal. Les jeux en équipe sont amusants, mais le manque de finesse dans les combats m'a vite pris la tête. Enfin, les belliqueux seront contents... Dans le genre destruction, mon préféré reste Blast Corps. Au moins, il est varié. Battletanx est beaucoup trop répétitif quand on joue seul. Mais si vous avez plusieurs potes aussi agressifs que vous, pourquoi pas...

GIA

AVIS

Vous avez

PANDA

TANX

Deux vues sont disponibles pour chaque tank. Une rapprochée (celle de la photo) et une de derrière le véhicule.

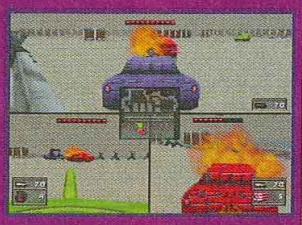
Les rues de Las Vegas, un terrain de jeu bien luxueux...

Aller débusquer l'ennemi dans sa base, c'est très risqué, mais quelle classe !

En mode Campaign, des niveaux bonus séparent les caps décisifs.

LE MODE MULTIJOUEUR

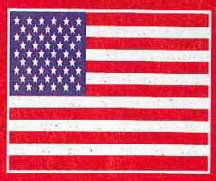
Ce n''est qu'en mode Multijoueur que la cartouche est réellement exploitée. A deux, l'écran se divise horizontalement. A quatre, chaque joueur a droit à son quart d'écran. Enfin, à trois, le premier joueur a un demi-écran, et les deux autres ont un quart chacun. C'est un peu déséquilibré, mais cela permet d'exploiter le quart qui reste vide en général.



AVIS ET BIEN NON !

Vous avez déjà vu un Panda aux commande d'un char d'assaut ? Je n'ai rien contre les jeux dans lesquels on se défoule en pétant tout... mais là, franchement, l'intérêt ne suit pas. Ça ne tient pas à la réalisation, elle est correcte dans son genre, mais plutôt au manque d'imagination des concepteurs. Les consoles évoluent, alors que les jeux se répètent à l'infini... Enfin, pas tous... Il y a Zelda. D'ailleurs, j'y retourne illico...

PANDA



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : 3DO
- Éditeur : 3DO
- DESTRUCTION
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 80%

Des écrans de démo, et un menu de sélection assez clair.

GRAPHISMES 87%

Les tanks sont plutôt bien faits, et les explosions sont imprévisibles.

ANIMATION 85%

Le déplacement des tanks est un peu lent, et le brouillard est inévitable.

MUSIQUE 82%

Très brutale, elle rythme bien les scènes de blast.

BRUITAGES 89%

Les explosions sont bien rendues, mais le déplacement des tanks est trop discret.

DUREE DE VIE 70%

Vous le finirez vite, une fois compris les petits trucs du jeu.

JOUABILITE 83%

Dommage qu'on ne puisse pas se déplacer latéralement en tirant.

INTERET 81%

Malgré sa réalisation moyenne, Battletanx satisfera les joueurs en quête de massacre. Surtout, s'ils jouent à plusieurs.

MASTER OF MONSTERS

Quelques dessins fixes agrémentent les dialogues entre les batailles, mais cela reste assez sommaire.

Master of the Monster est un titre assez célèbre, sorti au départ sur la bonne vieille Nec, puis sur Saturn il y a quelques mois. Le voici qui débarque sur Playstation en version américaine, pour le plus grand bonheur des amateurs de Tactics.

Les combats sont illustrés par de petites scènes, dans un style bizarrement très américain.

Ce wargame se déroule dans un contexte médiéval-fantastique, peuplé de monstres classiques et variés. On y trouve des elfes, des trolls, des amazones... bref, vous aurez l'embarras du choix.
Vous incarnez un magicien qui, pour invoquer tous ces types de créatures, doit juste se placer sur une des tours de magie. Celles-ci constituent en fait le nerf de la guerre car, vous le verrez sur le plan de jeu, elles sont disséminées un peu partout, et sont soit à vos couleurs, soit neutres soit aux couleurs de l'ennemi. Plus vous en aurez sous votre contrôle et plus vous récupérerez de mana à chaque tour.
Comme vous vous en doutez, pour invoquer les monstres, il faut du mana. Cela peut aussi servir à lancer quelques sorts d'attaque ou de défense, comme ceux de soins ou d'antidote contre les poisons. Chaque type de monstre possède ses propres caractéristiques et est adapté à un type de missions précis. Une option très sympathique permet de placer deux monstres sur une église et de tenter de les combiner. Ce croisement détruit les deux affreux et aboutit le plus souvent à un ignoble slime, mais parfois vous arriverez à obtenir un nouveau type de monstre très puissant.

On retrouve le bon vieux quadrillage hexagonal, commun à tous les wargames.

Le terrain sur lequel vous vous trouvez joue bien entendu un grand rôle pour les combats et les déplacements.

Les magies sont sympas, mais bon, on a déjà vu beaucoup mieux.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ASCII
- Éditeur : ASCII
- WARGAME
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)

PRESENTATION	*Un dessin animé très classique. Sympa sans plus.*	81%
GRAPHISMES	*Les wargames ne sont jamais superbes...*	80%
ANIMATION	*Dans ce genre de jeu, il n'y a pas vraiment d'animation.*	-%
MUSIQUE	*Ça laisse un peu à désirer du côté de la bande-son.*	75%
BRUITAGES	*Là encore, c'est encore un peu léger.*	70%
DUREE DE VIE	*Le jeu est extrêmement long et la difficulté progressive.*	97%
JOUABILITE	*Le système d'icônes est très simple à prendre en main.*	90%

INTERET 85%

Un bon petit wargame, très classique et plutôt bien réalisé, à conseiller aux amateurs du genre.

AVIS OUI !

Master of Monsters fait partie de ces wargames qui bénéficient d'une réalisation correcte. Certes, comparé à un Final Tactics, il n'est pas très beau, mais par rapport à la moyenne il se révèle tout à fait honnête. De plus, il est simple d'accès – ce qui ne veut pas dire qu'il soit léger tactiquement ou facile, bien au contraire. Il vous tiendra en haleine de longues heures, car il est très très long ! Les amateurs du genre seront conquis par ce soft. Les autres le trouveront aride, vu qu'il lui manque un peu de "mise en scène".

PANDA

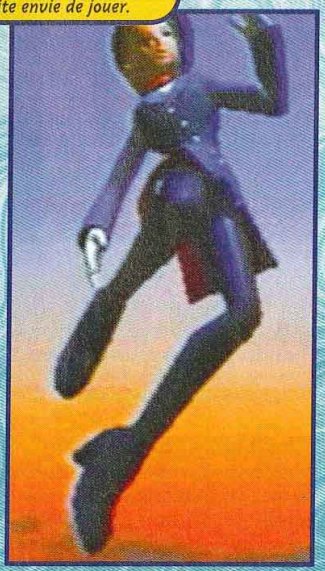
Dance! Dance! Dance!

Quand l'adversaire se la donne, la caméra se décale légèrement vers la droite.

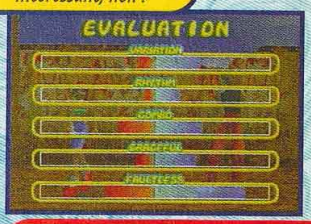
Quand Parrapa the Rapper a lancé la mode des jeux musicaux, le succès fut quasiment immédiat. Mais depuis Bust a Groove, on attendait la relève. C'est fait...

Cette simulation de danse propose d'incarner des danseurs des quatre coins du globe. Mais ne vous attendez pas à voir des graphismes aussi enfantins que ceux de Parrapa ou aussi soignés que ceux de Bust a Groove, les développeurs ont préféré miser sur la richesse des danses de chaque pays (Union soviétique, Espagne, Etats-Unis, etc.). Et plutôt que de proposer uniquement un panel de danses modernes, ils ont aussi inclus des danses traditionnelles, comme le flamenco ou la polka. Ici, pas question de reproduire les pas de danse affichés à l'écran, ils ne sont présents qu'en mode Entraînement. Vous devrez réaliser une chorégraphie personnelle contre l'ordinateur. Le gagnant sera noté sur son style, son rythme, sa grâce ou encore en fonction des Combos effectués. Si Dance ! ne bénéficie pas d'une réalisation technique très soignée, en revanche, il propose un mode Aventure (en japonais, argh !) et une option qui permet de danser sur ses propres CD audio. Est-ce suffisant pour en conseiller l'achat ? Seuls les passionnés de danse, vautrés devant leur télé, fonceront dessus, les autres attendront le prochain Parrapa ou Bust a Groove 2.

L'intro pêchue donne tout de suite envie de jouer.



Voici le système de notation. Intéressant, non ?



Les enchaînements sont récompensés par de petits commentaires.

Le mode Story est resté bien mystérieux. Dommage, il a l'air bien réalisé.

AVIS NON, MAIS...

J'aime bien les simulations de danse. Parrapa m'avait amusé, Bust a Groove emballé. Malgré son aspect visuel revêche et ses musiques sommaires, DDD échappe à mon NON destructeur pour deux raisons. La première, c'est la possibilité de varier les pas de danse et les ambiances. La seconde, c'est l'option "CD player" qui permet de s'éclater sur ses tubes préférés. Il y aussi le mode Story, un minijeu d'aventure, mais tout en japonais. Si j'y avais compris quelque chose, DDD aurait peut-être hérité d'un "Oui, mais..." plus enthousiaste.

SWITCH

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- DANSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 85%
Une séquence cinématique assez longue et pêchue.

GRAPHISMES 75%
Moins beaux et moins colorés que ceux de Bust a Groove.

ANIMATION 80%
Des pas de danse variés mais pas très spectaculaires.

MUSIQUE 78%
Pas terrible, répétitive, sans paroles. On peut choisir son CD.

BRUITAGES 81%
Bruits des chaussures et cris des danseurs variés et nombreux...

DUREE DE VIE 85%
De nombreux modes, dont un axé aventure.

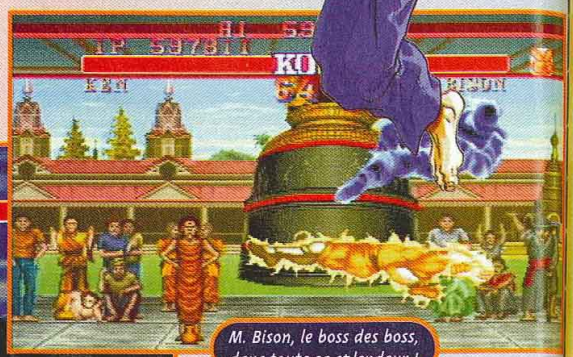
JOUABILITE 83%
Bizarre : les touches à valider n'apparaissent pas à l'écran.

INTERET 79%

Un jeu très moyen, qui n'intéressera que les fans. Les autres y réfléchiront à deux fois...

Capcom Generation 5
Street Fighter
COLLECTION 2

La série des Capcom Generation touche à sa fin, et les éditeurs nous ont réservé le meilleur pour la fin : Street Fighter 2, dans toute sa splendeur d'antan !



M. Bison, le boss des boss, dans toute sa splendeur !

Street Fighter 2 est LE jeu qui a lancé la mode de la baston. Sans le savoir, Capcom avait définitivement établi les règles et les bases du genre. Boule de feu, Dragon Punch, Sonic Boom, petit coup, gros coup, pied, poing, garde, etc. Aujourd'hui, tous les jeux de baston sont plus ou moins calqués sur ce modèle, ne cessant à chaque fois de l'améliorer. Capcom Generation 5 regroupe donc les trois volets les plus mythiques de la série, en version arcade (il y a bien trois éléphants de chaque côté chez Dhalsim...). Le premier Street Fighter 2 était composé de huit combattants : Ryu, Ken, Chun-Li, Blanka, Honda, Guile, Dhalsim et Zangief. Street Fighter 2 Dash permettait de jouer directement avec les quatre boss, et surtout, deux joueurs pouvaient choisir le même perso. Dans ce cas, la couleur des vêtements changeait. Enfin, Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting ajoutait de nouveaux coups et accélérait le jeu à une vitesse supersonique.

Hadoken, Hadoken ! Dans la bataille des boules de feu, qui perdra ?

Surtout, cette dernière version introduisait un aspect jusqu'alors inédit : les Combos. On pouvait enchaîner un adversaire en frappant plusieurs fois de suite rapidement, sans qu'il ait le temps de réagir ou de mettre sa garde. Il ne manquait plus que les Furies pour parfaire le mélange mais c'est SNK, et non Capcom, qui les inventa avec Fatal Fury. Pour satisfaire les fans, Capcom a eu la très bonne idée d'inclure des images, des illustrations, des tips, et aussi des secrets pour ceux qui termineront le jeu. Bref, une larme de nostalgie sera versée par tous ceux qui ont passé des centaines heures de leur jeunesse sur ce hit indémodable.

Ce planisphère est chargé de mémoire et de souvenirs...

AVIS OUI !

Que de souvenirs ! Je ne m'en suis décrochée qu'au prix d'un effort surhumain... Il est temps d'éduquer les jeunots qui débarquent, et de leur montrer ce qu'était le jeu de baston ultime avec un niveau technique très élevé. Il ne vous reste plus qu'à vous procurer un stick pour vous remémorer les moments passés devant ce titre légendaire. Car, tout est pareil, au pixel près, au bruitage près, et... aux ralentissements près ! Il y a juste des tout petits temps de chargement et le pad pour rappeler qu'il tourne sur Playstation. Enfin, ils auraient quand même pu y mettre tous les SF...

GIA

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- 1-2 JOUEURS EN SIMULTANÉ
- BASTON
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	*La même intro qu'en arcade. Bel effort...*	70%
GRAPHISMES	*Le charme est resté, mais le style est un peu dépassé.*	80%
ANIMATION	*On a même les ralentissements d'origine ! Du grand art.*	90%
MUSIQUE	*On peut choisir entre musiques originales et versions remixées.*	90%
BRUITAGES	*Hadoken, Shoryuken... Que des bons souvenirs !*	90%
DUREE DE VIE	*Un jeu à collectionner pour tous les fans de baston.*	90%
JOUABILITE	*La légendaire célébrité de SF 2 n'est pas dûe au hasard...*	95%

INTERET 90%

Une bible pour les fans de baston. L'empreinte de SF 2 dans l'histoire du jeu vidéo est indélébile.

ersion:
MPORT
aloques:
APONAIS
extes:
NGLAIS
CAPCOM
M
SIMULTANÉ
UI (1 BLOC)
UAL SHOCK
cade. 70%
is le
é. 80%
sements
t. 90%
usiques
emixées. 90%
! 90%
pour tous 90%
de SF 2
d... 95%
90%
u
.

DU 27 JANVIER AU 23 FÉVRIER

GAGNE LA

DREAMCAST

ET UN JEU SUR LE

3615 TCPLUS

36.15 : 2.23 FTTC/min

Magic Knight Rayearth a été un des premiers RPG de la Saturn. Il aura fallu attendre que cette console soit au bord de l'agonie pour enfin voir arriver la traduction... Ceci explique peut-être cela.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

AVIS OUI !

Ce manga n'est pas ma tasse de thé, mais le jeu tiré de Magic Knight Rayearth m'a absorbée. Avec des persos aussi craquants, impossible de résister... Tout le jeu sent la bonne humeur jusqu'aux couleurs choisies pour égayer les tableaux. La finesse des décors est étonnante, surtout quand on la resitue à sa date de sa sortie au Japon. Les éclats de rire sont fréquents, avec les dialogues délirants et les petites caricatures qui se trémoussent. Alors, si votre Saturn crie famine, et que vous aimez l'animation japonaise, rassasiez-la avec ce fantastique action-RPG.

GIA

Magic Knight Rayearth est à l'origine un manga de Clamp qui, par la suite, a été décliné en dessin animé. Le jeu s'inspire donc de l'histoire de ce trio de guerrières (beaucoup moins cruches que les Sailormoon). Au début du jeu, les trois héroïnes atterrissent dans une autre dimension, lors d'une visite de la tour de Tokyo. Leur but est de regagner leur propre monde, et, au passage, d'anéantir les méchants responsables de ce sale coup. Cet action-RPG met en scène ces trois jeunes filles sous la forme SD. C'est mignon tout plein : Hikaru, la rousse, balaie ses coups, pour toucher les monstres autour d'elle. Fuu, la blonde, tire à distance des petites flèches. Enfin, Umi, la bleue, donne de longs coups d'épée. Chacune dispose aussi de plusieurs magies, inspirées respectivement de la lumière, du vent et de l'eau (d'où leur nom, traductions littérales de ces éléments). A l'instar de Zelda, pour avancer dans le jeu, il suffit de récupérer la bonne magie, le bon objet ou de parler à la bonne personne ; pas besoin d'augmenter l'expérience de ses persos. Magic Knight Rayearth est assez guidé. La simplicité des énigmes le rend abordable par tous. Pas de vastes lieux à visiter, toutes les actions s'effectuent sur une carte bien découpée. Malgré la facilité du jeu, la magie opère et on se laisse bercer doucement par les dessins animés qui ponctuent les passages importants. Ce jeu est un petit bijou, à savourer sans souci, surtout quand les jeux Saturn deviennent rares.

Les déplacements entre les sites se font sur une carte très guidée.

Ce méchant monstre était à l'origine un gentil petit animal de compagnie...

La leçon de natation de Caltus : il vous jette dans l'eau !

Clef vous indiquera la voie à suivre tout au long de l'aventure.

Les trois persos se suivent tout le temps, pour le meilleur et pour le pire.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION	*De nombreux DA fidèles à l'esprit du manga.*	93%
GRAPHISMES	*Malgré leur âge, les graphismes restent époustouflants.*	94%
ANIMATION	*Déplacements des persos lents et temps de chargement trop longs.*	83%
MUSIQUE	*Les musiques de la série, quoi de plus normal ?*	85%
BRUITAGES	*Dialogues en anglais. Les voix ont été bien choisies.*	90%
DUREE DE VIE	*Même s'il est assez guidé, le jeu est quand même assez long.*	90%
JOUABILITE	*Simplicité de rigueur, menus clairs, les persos répondent bien.*	95%

INTERET 93%

Cette perle est enfin traduite en américain ! Tout possesseur de Saturn se doit d'y jouer.

Vue rapprochée.

PRO·PINBALL

BIG RACE USA

La série des ProPinball ne cesse de s'agrandir. Après The Web et Timeshock, Empire remet le couvert avec Big Race USA. Mais seul le thème change, les graphismes, eux, sont toujours aussi fins et la simulation d'aussi bonne qualité.

Ce qu'il y a d'étonnant avec cette série, c'est que les graphismes restent identiques à chaque nouvelle version. Et c'est loin d'être un reproche, car leur qualité en haute-résolution est remarquable et surclasse la plupart des autres productions du moment. Pour ce qui est du jeu à proprement parler, inutile de vous expliquer ce qu'est une simulation de flipper. A moins de débarquer de la planète Zurb ou d'être la petite sœur d'ET, vous avez tous joué au moins une fois dans votre vie à un flipper.

Le thème principal de Big Race USA est basé sur les courses de taxis. Vous voyagez de ville en ville à travers les Etats-Unis, et vous devez prendre un maximum de clients à bord de votre voiture jaune. Plus vous transportez de clients, plus vous empochez de dollars et donc de points. Sur la table de jeu, quatre flippers sont proposés : deux traditionnels situés en bas de la table, et deux autres plus en hauteur. Deux rampes permettent d'engranger des points et des tas de bonus (à condition d'avoir allumé préalablement des bonnes options !).

Les règles avancées, comme dans tous les flippers actuels, sont très complexes : allumer l'extra-ball, avoir le spécial ou jouer en mode Multibilles ne sera pas une mince affaire. Quelques options vous permettent également de régler votre flipper comme vous l'entendez : inclinaison de la table de jeu, nombre de billes et bien d'autres choses encore. Il est même possible de choisir le type de vue. De la plus rasante à la quasi verticale, il y en aura vraiment pour tous les goûts.

Seul reproche, et il est quand même de taille, comme toujours dans la série des ProPinball, Big Race USA ne dispose que d'une seule table de jeu. On aurait aimé pouvoir varier les plaisirs...

Le mode Multibilles s'avère très éprouvant pour les nerfs et pour les yeux ! Mais quel plaisir de jouer avec quatre billes.

Vue éloignée.

La vue normale, c'est-à-dire à mi-hauteur du plateau de jeu.

AVIS OUI, MAIS...

C'est étonnant, mais on reproche toujours la même chose aux flippers de la série des ProPinball : leur unique table de jeu. Pourquoi ne pas profiter de l'espace disponible sur un CD-Rom pour proposer plusieurs flippers ? Mais c'est bien là le seul défaut de ce jeu.

Graphiquement, Big Race USA est remarquable : les graphismes en haute-résolution sont d'une finesse rare et les mouvements de la bille sont parfaitement rendus. Il est d'ailleurs possible de réaliser des amortis ou encore des fourchettes, comme dans la réalité.

NIIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EMPIRE
- Editeur : UBI SOFT
- 1-4 JOUEURS ALTERNATIVEMENT
- SIMULATION DE FLIPPER
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 80%
Pas d'image de synthèse, mais des options claires et utiles.

GRAPHISMES 92%
D'une qualité remarquable : de la très haute-résolution !

ANIMATION 92%
Trajectoires et réactions de la bille d'un grand réalisme.

MUSIQUE 90%
Très agréble. Thèmes de bonne qualité.

BRUITAGES 90%
Aussi proches qu'ils peuvent l'être de la réalité.

DUREE DE VIE 80%
C'est le problème de ce jeu : une seule table est disponible.

JOUABILITE 90%
Prise en main et plaisir de jouer immédiats.

INTERET 88%
Une réussite dans le genre : réalisme et qualité graphique. Mais une seule table.

La Nintendo 64 a son magazine...

Toute l'actualité Nintendo 64 est dans

Nintendo® MAGAZINE

DES CADEAUX !

DES CONCOURS !

LES TESTS DES MEILLEURS JEUX N64

LES TIPS ET SOLUCES DE VOS JEUX PRÉFÉRÉS

LES JEUX EN PRÉPARATION

Le seul magazine officiel Nintendo

e... vous aussi !

9 BONNES RAISONS
de s'abonner dès aujourd'hui à
Nintendo® MAGAZINE

NINTENDO MAGAZINE, C'EST

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- tous les mois des concours, des cadeaux en couverture : K7 vidéo, livrets de tips, posters, porte-clefs...

S'ABONNER À NINTENDO MAGAZINE, C'EST AUSSI :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

ON VOUS OFFRE 2 NUMÉROS !

En cadeau avec le n°11

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - BP 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à **NINTENDO Magazine** pour 11 numéros au prix de **315 F*** au lieu de ~~385 F~~

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

C+85

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ☐☐/☐☐/☐☐

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

* Offre valable en France métropolitaine uniquement. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23. En application de l'article L-27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre demande d'abonnement. Vous pouvez accéder à ces informations et procéder aux rectifications nécessaires.

TIPS

Salut les fêlés, Vous vous en doutez, février est mon mois préféré ! On va enfin se gaver de poudreuse quitte à se casser deux trois trucs au passage... Le mois dernier, vous avez été bien gâtés et ce coup-ci, vous allez voir que ce n'est pas mal non plus. Du côté de la N64, voilà, toutes fraîches, les premières rafales de Rush 2 et Turok 2 ainsi qu'une méga-combine pour Starshot. Les amateurs de Star Wars découvriront aussi les premières astuces du jeu. La Playstation n'est pas en reste, avec des aides pour Ridge Racer 4 et pour A Bug's Life, ainsi que la totale pour Colony Wars Vengeance. Et pour la bonne bouche, vous pourrez également savourer les codes Action Replay du moment. Bon, je pars faire quelques petits tricks au-dessus du périphérique et je vous retrouve le mois prochain avec les premiers tips sur VF3 Dreamcast ! Vas-y Killy !

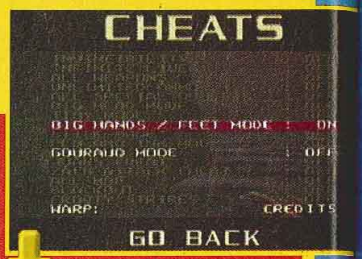
Switchounet des prés

NINTENDO 64

TUROK 2 : SEEDS OF EVIL

Le chasseur de dinosaures est de retour ! Sauver les enfants, telle est sa noble destinée. Plus beau, plus long, ça ne va pas être facile de terminer ce petit bijou de fin d'année ! Comme pour le volet précédent, on trouve une tonne d'astuces à entrer dans le menu "Enter Cheat". Je ne les ai pas encore toutes découvertes, mais cela ne saurait tarder.
Note : tous les mots de passe qui suivent doivent être entrés dans le menu "Enter Cheat". Si votre manip' est réussie, le code apparaît en surbrillance dans le menu "Cheat", accessible sur l'écran de présentation ou pendant le jeu via la Pause. Vous pouvez l'activer ou non pendant la partie à l'aide les touches Droite et Gauche.

C'est dans ce menu que les codes s'inscrivent...



... et dans celui-ci qu'ils doivent être actionnés.

POUR AVOIR DES ENNEMIS AVEC DES GRANDS PIEDS ET DES GRANDES MAINS
Inscrivez : STOMPEM

POUR OBTENIR DES ENNEMIS AVEC UNE GROSSE TETE
Inscrivez : UBERNOODLE

POUR SUPPRIMER LES TEXTURES EN "GOURAUD SHADING"
Inscrivez : WHATSATEXTUREMAP

POUR AVOIR UN MODE CRAYON À PAPIER
Inscrivez : IGOTABFA

POUR AVOIR DES ENNEMIS PETITS ET MAIGRES
Inscrivez : HOLASTICKBOY

POUR QUE LES ENNEMIS DEVIENNENT MINUSCULES
Inscrivez : PIPSQUEAK

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT

NINTENDO 64

STAR WARS : ROGUE SQUADRON

Tintintintin, tin, tintintintin, tin, tintintintin... Les jeux tirés de cette saga mythique sont souvent très difficiles, et Rogue Squadron n'échappe pas à la règle. Heureusement, il y a pas mal de codes à entrer dans les mots de passe.

Note : tous les mots de passe magiques doivent être entrés dans les Options dans l'écran "Passcodes". Un petit son se fait entendre si c'est réussi.

POUR AVOIR TOUS LES POWER UP
Inscrivez : TOUGHGUY

Une fois le code entré, votre puissance de feu augmentera.

POUR AVOIR UN SOUND TEST ET VOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES
Inscrivez : DIRECTOR et MAESTRO

Dans les Options, vous trouverez les différents menus ainsi que leurs nombreux avantages.

POUR ACCROITRE LA DIFFICULTÉ
Inscrivez ACE

Désormais, il va falloir être un "Ace" du combat pour finir le jeu !

NINTENDO 64

STARSHOT

Découvrez l'univers galactico-magique en diable de Starshot ! Cette fois, vous avez droit à LA grosse astuce qui permet d'obtenir tous les avantages ! Vous verrez, elle est très simple à réaliser...

POUR AVOIR LE MENU DES CHEATS
Pendant la Pause, placez-vous sur "Continuez sur..." et appuyez sur C-Haut puis C-Bas. Placez-vous ensuite sur "Commencez une autre partie" et tapez C-Haut puis C-Bas, puis sur "Options" appuyez sur C-Droite puis A. Le menu "Warp++" apparaît. Appuyez sur C-Haut sur celui-ci, puis placez-vous sur "Options" et pressez Start. Le menu "Master Warp" est là !

C'est pendant la pause que tout se joue.

Le premier menu apparaît. Il vous propose de vous emmener dans un des nombreux niveaux du jeu.

Certains préféreront le super menu, avec invincibilité, jet-pack, etc.

Et voilà le travail !

Pour bénéficier de tirs infinis ainsi que de l'énergie, placez-vous sur "Simply Play" et appuyez pour voir apparaître "Just Cheat".

Direction le niveau de votre choix avec tous les avantages recherchés !

ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

NINTENDO 64

BANJO KAZOOIE (PAL)

C'est le grand retour des codes Action Replay !
Note : le code qui suit doit être activé pour que tous les codes ci-dessous fonctionnent.

DE000400 0000
8124C628 1700
812874C4 1700
812D3F80 1300

VIES INFINIES
8038696B 0009
ÉNERGIE INFINIE
80386963 0008
80386965 0001
PLUMES ROUGES INFINIES
8038694F 00FF
PLUMES D'OR INFINIES
80386953 00FF
ŒUFS INFINIS
80386947 00FF
TOUTES LES NOTES
80386943 00FF

Note bis : la capacité de la cartouche n'étant pas illimitée, n'activez que les codes nécessaires au bon déroulement de votre partie.

OXYGENE INFINI
8038696E 000B
TOUTES LES PIECES DE PUZZLE
803869AB 00FF
TETE DE MORT
803869A7 0008
TOUTES LES NOTES DANS TOUS LES ENDROITS
803869D1 0064
803869D3 0064
803869D5 0064
803869D7 0064
803869D9 0064
100 NOTES EXTRA
803869DB 0064

PLAYSTATION

BRAVE FENCER MUSASHI (US)

HP INFINIS
80078EB2 0212
80078EB4 0212
BP INFINIS
80078EB6 0212
80078EB8 0212
ARGENT INFINI
80078E8E 0001
LEVELS RAPIDES
80078F08 FFFF
TOUS LES RESCAPÉS
800BA1F8 0101
800BA1FA 0101
800BA1FC 0101
800BA1FE 0101
800BA200 0101
800BA202 0101
800BA204 0101
800BA206 0101
800BA208 0101
800BA20A 0101
800BA20C 0101
800BA20E 0101
800BA210 0101
800BA212 0101
800BA214 0101
800BA216 0101
800BA218 0101
300BA21A 0001
Temps 00:00:00
80078E7C 0000
80078E7E 0000
FATIGUÉ : 0%
80078EA6 00A0
TOUT LE TEMPS POUR SAUVER LE VILLAGE
80078E90 BE2A
80078E92 041B
ARMURE LÉGENDAIRE
300AE64B 00FF
300AE64C 00FF
TOUTES LES TECHNIQUES
800AE658 FFFF
INVINCIBILITÉ
30126C00 4115
SAUT INFINI
D0078DCA 0040
80126B8E FFF1

PLAYSTATION

APOCALYPSE

SMART BOMBS INFINIES
8012A608 000F
ÉNERGIE INFINIE
8012A4CE 0064
GUN ENERGY INFINI
8012A9B4 03FF
VIES INFINIES
801000F4 0064

PLAYSTATION

TOMB RAIDER 3

TOUTES LES ARMES
800A62D2 0001
AIR ILLIMITÉ
80098E4E 0708

VIE ILLIMITÉE PAR NIVEAU :
LA JUNGLE
80096478 03E8
LES RUINES DU TEMPLE
801DB44A 03E8
LE GANGE
801D3BFE 03E8
LES GROTTES DE KALIYA
8017B722 03E8
LE VILLAGE COTIER
801D6E52 03E8
LE LIEU DU CRASH
801DC752 03E8
LA GORGE DE MADUBU
801DAB6E 03E8
LE TEMPLE DE PUNA
8018E0C6 03E8
LE DÉSERT DU NÉVADA
801D656A 03E8
LE QUARTIER DE HAUTE-SÉCURITÉ
801DF90A 03E8
LA ZONE 51
801DF636 03E8
LES QUAIS DE LA TAMISE
801E1F56 03E8
ALDWYCH
801D6986 03E8
LE PORTAIL DU LUDE
801E262E 03E8
LA VILLE
80192736 03E8
L'ANTARCTIQUE
801D97DA 03E8
LES MINES DE RX-TECH
801DCB16 03E8
LA CITÉ PERDUE DE TINOS
801D89A6 03E8

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

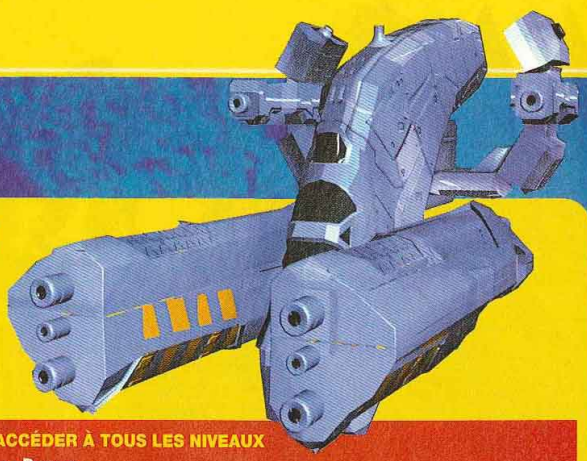
LA soluce complète dans

Hors série spécial soluces en vente le 28 décembre

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

PLAYSTATION

COLONY WARS VENGEANCE (PAL)



Ah... les combats spatiaux, quel pied ! Surtout quand l'environnement est beau et que le jeu est très complet. Vous l'aurez remarqué, il y a un écran de mots de passe. C'est lui qui nous intéresse. Choix du niveau, tous les vaisseaux, toutes les armes, votre rêve va pouvoir devenir réalité...

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Inscrivez : Tornado.

C'est ici qu'il faut inscrire les mots de passe.

Attention à bien mettre une majuscule au début des mots.

POUR ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX

Inscrivez : Demon.

Après avoir validé l'inscription, l'option de sélection du niveau apparaît dans le menu principal.

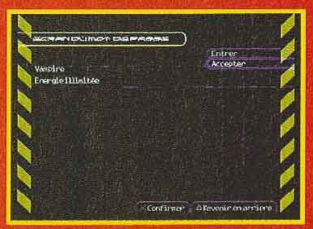
POUR AVOIR LES CINQ VAISSEAUX

Inscrivez : Thunderchild.

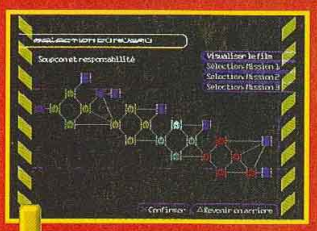
Comme pour les autres codes, le résultat apparaît après avoir validé le "password".

POUR ETRE INVULNÉRABLE

Inscrivez : Vampire.



Avec ce code, il sera plus facile de terminer sa mission.



En plus de choisir le niveau, vous pourrez visionner les films d'intro.

Et voilà, le niveau de votre choix avec le vaisseau extraterrestre, toutes les armes et l'invincibilité. C'est pas Mamie Nova qu'il faut remercier.

POUR AVOIR LES ARMES DE TIR À L'INFINI

Inscrivez : Dark Angel.

Pour l'espace, inscrivez une petite étoile.

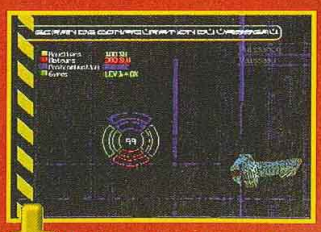
POUR AVOIR DES MISSILES À L'INFINI

Inscrivez : Chimera.

Si c'est réussi, l'effet du code apparaît dès que ce dernier validé.

POUR AVOIR BEAUCOUP DE POINTS DE VAISSEAU

Inscrivez : Hydra.



Vous obtiendrez alors 99 points à répartir.

POUR AVOIR LA POSTCOMBUSTION INFINIE

Inscrivez : Avalanche.

Vous pourrez foncer tout le temps et tous les autres avantages cumulés.

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 370F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 85 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **390 F** au lieu de ~~615~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 85 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

PLAYSTATION

RIDGE RACER TYPE 4 (JAP)

Le nouvel épisode de Ridge Racer revient avec des sensations et un game-play proche du premier volet. On ne s'en plaindra pas.

Comme le jeu n'est disponible qu'en version japonaise, je vous donne quelques explications pour acquérir toutes les voitures.

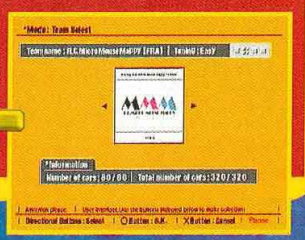
POUR AVOIR TOUTES LES VOITURES

Vous devez terminer le jeu avec toutes les écuries dans chaque mode de difficulté. Le "Micromousemappy" correspond au mode Facile. Il faudra le terminer avec les écuries Assoluto, Lizard, Terrazzi et Age. Faites de même dans tous les modes de difficulté et vous obtiendrez les 320 voitures.

Les différents modes de difficulté de gauche à droite : de Easy à Expert.

Ici, les différentes écuries.

Après des heures et des heures de jeu, vous posséderez toutes les voitures. Bon courage !



PLAYSTATION

A BUG'S LIFE (US)

Vu le succès du film "Fourmiz", A Bug's Life a bien des chances de faire un malheur. Aux Etats-Unis, le jeu est déjà sorti, alors qu'en France on n'a toujours pas vu le film. Mais bon. terminer un niveau ou deux n'est pas bien difficile, ce qui l'est plus c'est de réunir les quatre lettres de votre nom, ainsi que tous les ennemis du niveau. Je vous explique comment ça fonctionne.

POUR COMPLÉTER UN NIVEAU

Vous devez rechercher, en bas à droite de l'écran, les petites pastilles de couleur orange ; elles vous permettront d'avoir différents avantages.
Le champignon deviendra une fleur à hélice qui vous permettra d'atteindre les hauteurs.
Si vous les avez trouvées, les pastilles vertes donnent accès à une plante qui grandira.
Tous ces petits bonus vous permettront d'avancer dans le niveau et ainsi de trouver le fruit d'or qui élimine définitivement les ennemis. Une fois que vous serez en possession de toutes les graines, des quatre lettres de votre nom et que vous aurez tué tout le monde, vous gagnerez une cinématique cachée.

Quand vous avez trouvé la première pastille verte, appuyez sur Triangle devant une citrouille pour accéder à la plante magique.

Prenez votre temps et trouvez les 50 graines.

N'oubliez pas les quatre lettres de votre nom !

Les pastilles mauves augmentent la puissance du fruit jusqu'à l'or.

Et voilà ! Direction la sortie pour une cinématique cachée ! Enfin, seulement à partir du premier niveau...

NINTENDO 64

RUSH 2 : EXTREME RACING (US)

Décidément, ce mois-ci, la rubrique regorge de suites de gros titres, et on ne va pas s'en plaindre. Cet épisode de San Francisco Rush est tout aussi raté que le premier, mais bon il y a une tonne d'astuces qui relanceront peut-être l'intérêt.

POUR AVOIR UN MENU DE CHEAT-CODES
Dans l'écran des "Set Up", maintenez L + R + Z simultanément, l'écran des Cheats apparaîtra.

L'écran magique "Set Up" apparaît...

Note : pour tous les codes qui suivent, placez-vous à l'intérieur du menu Cheat sur le nom du code et effectuez les manipulations. Ensuite, appuyez sur Droite ou Gauche pour activer ou non les codes.

POUR AVOIR UNE VOITURE PLUS LOURDE (MASSIVE MASS)
Maintenez L et R et appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite.

Vous pourrez changer le poids de votre voiture.

POUR AVOIR LE MODE "KILLER RATS"
Maintenez L et R et pressez quatre fois Z.

Et voilà, vous courrez uniquement contre des Yellow Cabs, les fameux taxis new-yorkais.

POUR N'AVOIR QUE DES TAXIS DANS NEW YORK
Pressez R, L, Z, C-Haut, C-Bas, C-Haut.

POUR REVENIR SUR LA PISTE À L'ENDROIT OÙ VOUS L'AVEZ QUITTÉE
Maintenez Z et pressez C-Gauche, C-Droite, relâchez Z puis maintenez-le à nouveau et pressez C-Droite puis C-Gauche.

POUR AVOIR UN COMPTEUR DE TEMPS (GAME TIMER)
Maintenez Z et C-Bas, C-Haut, relâchez. Maintenez Z et C-Haut et pressez C-Bas.

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

3615 Consol plus * 2,23 F la mn

NINTENDO 64 PlayStation

Dans la vie, il faut parfois faire un choix !

Avec 3615 Consolplus vous faites le bon !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

BEST OF

DEVIL DICE	299 F
STREET SKATER	329 F
GLOVER	329 F
GLOBAL DOMINATION	329 F
BUG'S LIFE	329 F
ASTERIX	329 F
POPULOUS	329 F
T.EDGE SNOWBOARDING	349 F
MASTER OF MONSTERS	349 F
MONKEY HERO	349 F
AKUJI	349 F
SOUL REAVER	349 F
KENSEI SACREDFIST	349 F
toujours dispo	
CRASH BANDICOOT 3	329 F
BREATH OF FIRE 3	329 F
TOMB RAIDER 3	349 F
KO KINGS	349 F
ODDWORLD 2	369 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
MICROMACHINE V3	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
SOUTH PARK	399 F
YANNICK NOAH TENNIS	429 F
STARWARS :	
ROGUE SQUADRON	429 F
VIRTUAL POOL	429 F
toujours dispo	
STAR SHOT	369 F
F1 WORLD GRAND PRIX	379 F
WIPE OUT 64	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
EXTREME G2	429 F
ZELDA 64	429 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
C + 02/ 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles.

Amusexpo 98

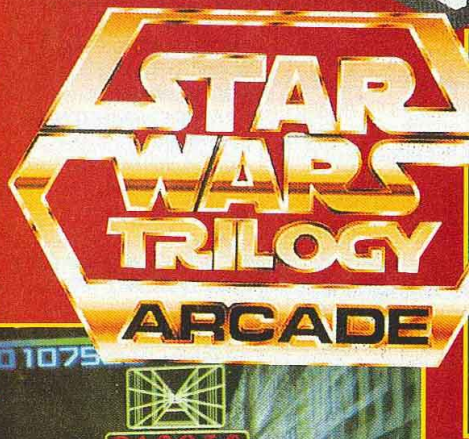
Sur le salon Amusexpo 98, qui s'est déroulé du 8 au 10 décembre 98 au Bourget, nous avons pu essayer un tas de nouveautés. Ce rendez-vous du loisir a aussi été l'occasion de découvrir les deux gros hits de Sega, The House of the Dead 2 et Star Wars Trilogy Arcade.

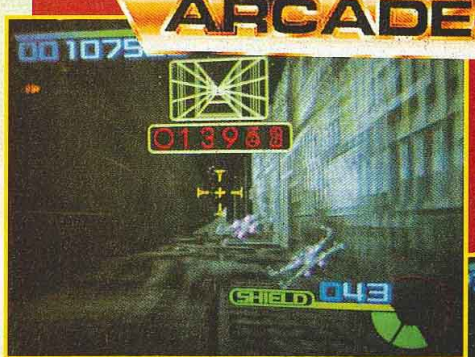
Gia

STAR WARS TRILOGY ARCADE

Un nouveau Star Wars dans les salles d'arcade, c'est à chaque fois un événement. Ce coup-ci, c'est Sega qui s'y est collé. Cette adaptation reprend le scénario de la célèbre trilogie. Vous pourrez ainsi revivre l'attaque de l'Etoile noire, donner un coup de pouce aux rebelles dans la neige d'Hoth et, enfin, essayer de déconnecter les boucliers de l'Etoile noire dans la forêt d'Endor.

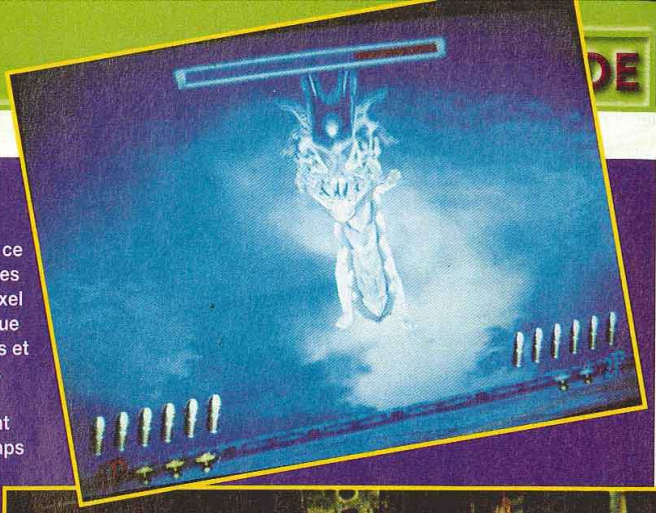
Si vous menez à bien votre entreprise, vous aurez le privilège suprême d'affronter Darth Vader au sabre-laser. Le tableau de bord est simplement muni d'un manche à balai et d'un gros bouton, pour demander de l'aide ou balancer des gros tirs. Nous avons essayé la version DeLuxe, et nous avons été fortement impressionnés par la qualité de la bande-son, qui s'approche du THX (un label de qualité créé par notre cher... George Lucas !). Grâce aux enceintes situées sous les fesses, on vibre à chaque rebondissement. Les graphismes de folie en mettent plein les mirettes et donnent l'impression d'être réellement aux commandes d'un X-Wing. Le seul problème en fait concerne l'imprécision du viseur. Et quand on voit tout le soin apporté pour rendre l'ambiance fidèle à celle des films, on se dit que c'est quand même dommage. Les fans seront aux anges. Les autres joueurs se précipiteront vers The House of the Dead 2, beaucoup plus spectaculaire et prenant.

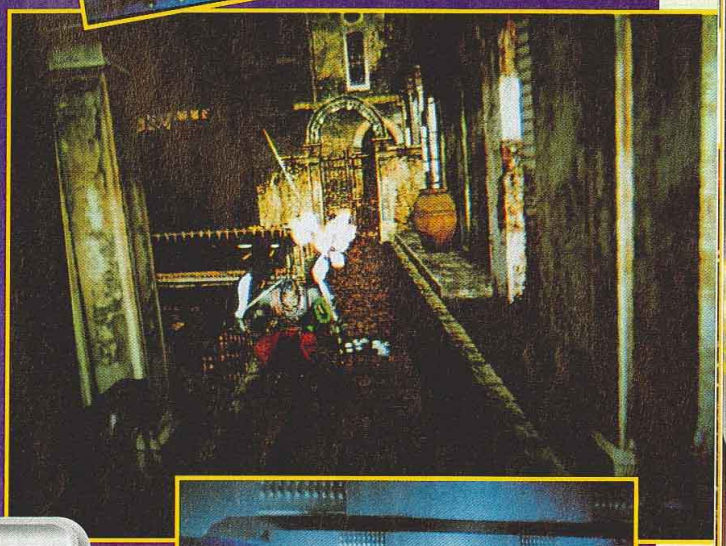




THE HOUSE OF THE DEAD 2

The House of the Dead 2 fait partie de la première vague de jeux conçus pour la fameuse carte Naomi de Sega. Le gros intérêt de cette carte est, vous devez maintenant le savoir, la conversion quasiment instantanée sur la Dreamcast, avec des graphismes et une animation très fidèles. Le principe n'a pas changé par rapport au premier épisode. Vous incarnez toujours des personnages bien sapés, armés de simples armes de poing. Seul ou à deux, vous devrez tirer sur tous les zombies et les morts-vivants qui essaieront de vous croquer, et, accessoirement, sauver leurs innocentes victimes. Les guns sont identiques à ceux de Virtua Cop, et on recharge son arme en tirant en dehors de l'écran. La cabine de jeu est, à peu de choses près, du même modèle que celle de Lost World DeLuxe. Les "vraies" nouveautés ne sont pas très nombreuses. En fait, l'innovation tient surtout à la réalisation. Graphiquement, The House of the Dead 2 surpasse tout ce qui existe dans le genre. Les textures des bâtiments sont détaillées au pixel près, les visages et l'aspect physique des protagonistes apparaissent fins et réalistes, et les faces déchiquetées des zombies franchement repoussantes. On passe rapidement d'un écran à un autre, les rares temps morts ne servant qu'à ménager les effets de surprise. La localisation des tirs, si populaire dans le premier épisode, a été conservée. On peut donc viser la tête, les bras ou le torse. Comme vos ennemis sont des zombies, leur sang est verdâtre, et vous devrez tirer partout pour les éliminer complètement ; ce qui rend le jeu assez difficile. Terminer le jeu avec un seul crédit paraît carrément impossible. On peut regretter le peu de boss différents, certains apparaissant même deux fois. Enfin, ce petit détail ne devrait pas vous retenir d'essayer cette bombe. Vous ne le regretterez pas !





SEGA

Amusexpo 98

SPIKE OUT

Ça y est ! Le pur beat'em all de Sega est arrivé en France ! Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de ce titre, sachez qu'il s'agit d'un jeu de combat tout en 3D, dans l'esprit des vieux jeux de castagne comme Double Dragon ou Final Fight. Vous incarnez un des persos proposés, et votre but est de mettre la pâtée à toute la racaille qui traîne dans la rue. Graphiquement, ce jeu est une bombe. Les décors sont détonants et colorés. Quant aux persos, leur aspect de grosse brute tranche avec leurs traits fins et élégants. Spike Out montre les capacités extraordinaires de la carte d'arcade de Sega, le Model 3. L'équipe AM2, qui avait déjà signé Daytona 2, crée la surprise avec Spike Out en redonnant une deuxième jeunesse au beat'em all. Les boutons sont simplifiés au maximum, comme au bon vieux temps : un poing, un pied et un spécial suffisent pour sortir des coups et des Combos meurtriers. En fait, cette simplicité est diabolique, car on n'a pas le temps de respirer ni de réfléchir. Il faut juste donner des coups et éviter de se laisser déborder. La grande innovation de Spike Out réside dans la possibilité de jouer à quatre, sur quatre bornes connectées. Chaque joueur suit son chemin au cours duquel il croisera ses partenaires, et pourra leur venir en aide. La baston en équipe, voilà le mot d'ordre. Une idée excellente, qui pourrait bien servir d'exemple aux futures sorties. A essayer d'urgence !

SEGA

DIRT

Sega se div
road. Avec D
choix entre
Fidèle à son
un tas de pu
attendez-vo
essentiels p
contre les au
du volant. C'

THE OCEAN HUNTER

The Ocean Hunter est le nouveau jeu de tir de Sega. Vous incarnez un plongeur téméraire, armé d'un bazooka aquatique. Bien entendu, vous passez votre temps dans les fonds sous-marins à la recherche de trésors. Au passage, il vous arrivera de sauver quelques victimes de l'appétit des monstres marins. Contrairement à Time Crisis, votre gun est posé sur un socle et vibre à chaque tir. Au début, le tenir est très fatigant, car on a tendance à se crisper. Pour éviter les crampes aux bras, relâchez vos muscles pour ne presser que les détentes. Le principe du jeu est simple, il suffit de tirer sur les ennemis et les trésors, en évitant de tuer les innocents baigneurs. Graphiquement, The Ocean Hunter tue ! Les poissons, les requins et les poulpes sont criants de réalisme. Les boss sont tous impressionnants, particulièrement le Kraken. Il y a même un passage où vous sortez de l'eau pour tirer sur Nessie, le monstre du Loch Ness. On en prend plein la tronche et si vous avez la chance de jouer sur la version Deluxe, vous noterez l'ambiance sonore qui transcrit des sons sous-marins planants.

DIRT DEVIL

Sega se diversifie dans les courses de voitures. Après le rallye et le stock-car, voici maintenant le buggy off-road. Avec Dirt Devil, Sega compte bien conquérir un créneau jusqu'ici occupé par Dirt Dash. Vous avez le choix entre cinq véhicules, dont le Proto et le fameux mastodonte très prisé des Américains : le Humvee. Fidèle à son savoir-faire, Sega nous a gâtés avec des graphismes soignés. On peut remarquer sur les circuits un tas de publicités, dont une pour la Dreamcast... Le pilotage des buggys est assez déroutant. Au début, attendez-vous à foncer dans les murs. Le dérapage et les contre-braquages sont essentiels pour terminer en bonne position. Un seul petit regret : les chocs contre les autres voitures ne sont pas retranscrits par les vibrations du volant. C'est un peu dommage, surtout après Sega Rally 2.

DAYTONA USA 2 POWER EDITION

SEGA

Daytona USA 2 est, en ce moment, un des meilleurs jeux de course en arcade. Les nombreux fans trouveront dans cette version Power Edition un nouveau prétexte pour mettre des sous dans la borne. Au programme : un nouveau circuit, une nouvelle voiture, et la possibilité de parcourir à la suite, le circuit Intermediate et l'Advanced pour finir sur le Beginner. Le tour fait donc plus de trois minutes, et vous ne traverserez pas deux fois le même endroit. La nouvelle voiture n'est autre que la fameuse Hornet du premier épisode. A part ça, la vitesse a été ralentie pour permettre de jouer un peu plus longtemps. Bref, peu de changements, mais comme le jeu était déjà excellent, on en redemande.

HYPER BISHII BASHII CHAMPIONSHIP

KONAMI

Les jeux ouvertement débiles n'ont pas trouvé leur place dans les salles en France, ce qui est bien dommage. Bishii Bashii, un titre à rapprocher d'Athlete Kings ou de Track'n Field, tente de réparer l'injustice. Après la courte introduction, qui explique les commandes, il faudra battre les scores des deux autres concurrents (humains ou non) dans une série d'épreuves aux choix. En général, il faudra taper frénétiquement sur les énormes boutons, et appuyer sur un autre au dernier moment pour passer les épreuves. Leur menu frise en général l'imbécillité la plus crasse : lancer des tartes à la crème, trouver l'intrus, composer un numéro de téléphone... Ces petits jeux font tous appel aux réflexes, à la rapidité et à la coordination des mouvements. A plusieurs, Bishii Bashii constitue une excellente occasion de rigoler grassement.

GUNMEN WARS

Ce nouveau jeu de tir de Namco est très original. Avant de commencer le carnage, une petite séance de photos s'impose. La caméra placée au-dessus de l'écran tire votre portrait, et hop, voilà votre tronche à côté de la barre de vie, comme dans un jeu de baston. Gunmen Wars est une sorte de paintball, dans lequel deux équipes s'affrontent. Le but est de récupérer le plus de cristaux possible. La borne est équipée d'un gun, posé sur un socle qui bouge dans tous les sens, qui sert pour vous déplacer et tirer. Au début, c'est assez déroutant, mais quand on a compris le principe, les déplacements deviennent instinctifs. Pour s'éclater à plusieurs, c'est assez sympa. Mais à côté, il y a Spike Out, beaucoup plus fun. Alors...

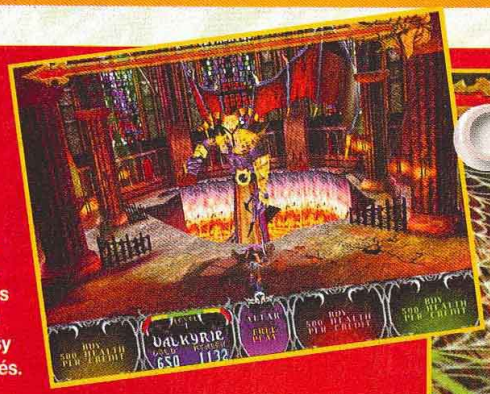
NAMCO

VAPOR TRX

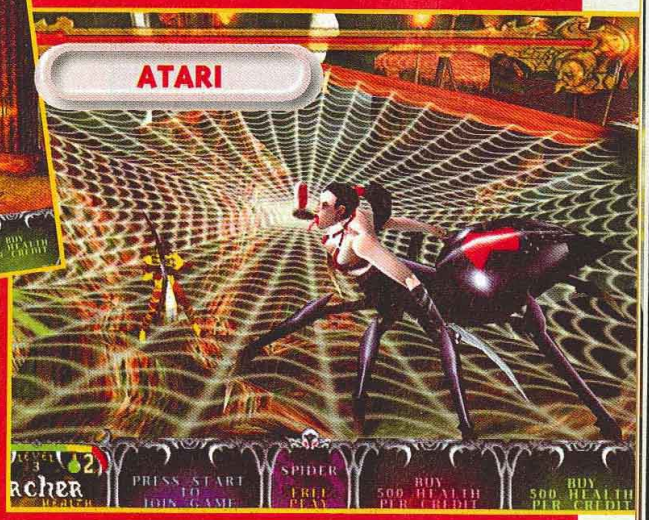
MIDWAY

Ce nouveau titre de Midway est une course futuriste, du style de WipEout, dans laquelle on élimine les concurrents à coups de missiles. Le tracé des circuits n'est pas très clair, car on peut monter ou descendre en fonction des passages choisis et des raccourcis. La position sur la borne est un peu sommaire. On monte à califourchon sur le siège, comme sur une moto. Le volant tourne vers la droite et la gauche ; pour prendre de l'altitude, il suffit de le tirer et pour descendre, de le pousser. Les graphismes sont un peu criards, dans la tradition des jeux de course Midway, et récupérer les options demande de la dextérité. Comme le genre est peu exploité, à part Hyperdrive du même éditeur, Vapor TRX trouvera sûrement son public.

GAUNTLET LEGEND



ATARI



La légende de Gauntlet aura laissé des séquelles irréversibles sur nombre de joueurs. Après des années d'absence, ce titre mythique revient enfin dans nos salles. Le mode 4 joueurs qui avait fait son succès et l'univers d'heroic-fantasy qui faisait son charme ont été conservés. Magicien, guerrier ou walkyrie, votre tactique dépendra de votre choix de classe. Le but est de vous frayer un chemin vers la sortie de chaque donjon tout en amassant le plus d'or possible. Si votre jauge d'énergie est assez haute vous pourrez même lancer des attaques spéciales. A la fin de chaque étape, vous achèterez quelques affaires. De plus, si vous couplez un mot de passe à votre nom, le jeu sauvegardera automatiquement votre personnage. Finalement, l'esprit original (entendez : le bourrinage) est resté. Certes, les graphismes sont largement dépassés par les titres actuels, mais quel plaisir de retrouver ce monument !

CARN EVIL

MIDWAY

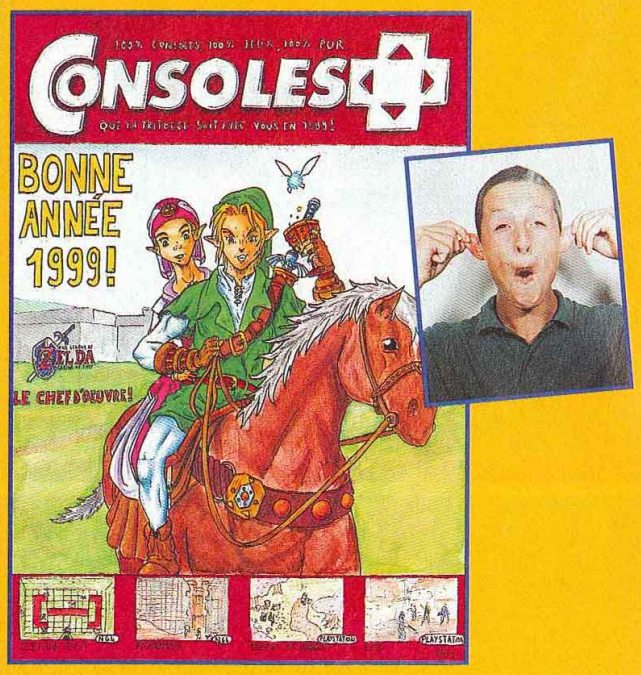
Carn Evil est le nouveau jeu de tir de Midway. La borne est équipée de fusils à pompe d'assez bonne facture. Pour recharger, il faut armer le gun, au lieu de tirer hors de l'écran ou de se baisser. L'ambiance est assez gore, avec du sang et des tronches bizarres. On reconnaît bien la patte de Midway, c'est-à-dire des couleurs criardes et des persos malsains. On peut s'y adonner à deux. La vie est comptée par la jauge en bas de l'écran. A vrai dire, ce titre sans originalité est aujourd'hui dépassé. Comme l'animation n'est pas très bien faite, vous l'éviterez sans remords...

L'hiver, c'est le temps des glissades et des igloos. Comme chaque année, mon oncle, Trollie et moi, faisons un concours d'igloos dans le champ derrière la maison. Grand perdant depuis toujours, l'oncle Hourkh a construit cette année une nouvelle machine infernale : l'igloo-scoop. Sorte de moule à igloo, cette machine diabolique fabrique cinq igloos à la minute... Puisque c'est ainsi, l'année prochaine, je pars en vacances au soleil, dans les îles. Terminé la neige et les igloos !

Bomboy, cap'tain igloo

VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur du mois est un sacré déconneur. Il suffit de voir sa photo pour le croire. Antoine Roegiers, qui habite Saint-Maur (94), nous a fait un dessin de Zelda vraiment génial. Encre de Chine + peinture, le résultat est superbe. Il faut dire que, en plus, Zelda est notre jeu favori à la rédaction... Pour sa peine et sa grimace, l'affreux Antoine remporte un abonnement à Consoles+. Il avait qu'à pas faire l'andouille !



ENTRE PORTABLES ET DREAMCAST

***Q** Entre les nouvelles portables et la Dreamcast, le cœur de Benjamin Guy oscille. C'est vrai quoi ! Il me pose ainsi plein de questions : "1/ Quelle est la meilleure portable entre la Game Boy Couleur et la Neo Geo Pocket ? 2/ Peux-tu me donner plus de détails en ce qui concerne la communication sans fil entre plusieurs Neo Geo Pocket ? 3/ Aurons-nous droit bientôt à un test de la Dreamcast ? 4/ Croyez-vous qu'il faille attendre l'an prochain pour se la procurer ?"*

R Salut Benji. Avec toutes ces nouvelles consoles qui arrivent en même temps, il est difficile de s'y retrouver. Voici mes réponses, qui, j'espère, vont te permettre d'y voir plus clair.
1/ Pour moi, il n'y a pas photo. Pour l'instant, la Game Boy Couleur est bien plus intéressante que la Neo Geo Pocket. D'une part, grâce au nombre de jeux disponibles (plus d'un millier), d'autre part parce qu'elle est distribuée officiellement en France. Ce qui signifie que non seulement les jeux sont traduits (au moins en anglais, au mieux en français), mais aussi que leur prix est raisonnable. La Neo Geo Pocket, comme sa grande sœur la Neo Geo, n'a pas de distributeur en dans l'Hexagone. On ne la trouve qu'en import, dans certaines boutiques, et à un prix assez élevé. Idem pour ce qui concerne les jeux. Et puis, après avoir joué à King of Fighters, je dois dire que j'ai été un peu déçu : les personnages ne ressemblent en rien au jeu sur Neo Geo. Les graphismes sont tout de même satisfaisants et les animations correctes. Tout est question de goût finalement...
2/ La Neo Geo Pocket dispose d'un câble de liaison qui permet de relier deux consoles entre elles, afin de s'affronter dans des jeux prévus à cet effet. Dans quelques semaines, une extension va sortir au Japon permettant de jouer à plusieurs par liaison infrarouge (un peu comme la télécommande de ton téléviseur ou de ton magnétoscope). Il n'y a donc plus besoin de câble ! Cette option permettra d'ailleurs de jouer à quatre simultanément avec certains jeux.
3/ Tu as raté un métro, mon ami Benji (chez toi, on ne doit pas dire métro, mais plutôt autocar). Niiico a fait un test complet de la Dreamcast le mois dernier ! Une dizaine de pages dédiées uniquement à la nouvelle console de Sega, toutes ses caractéristiques techniques et la liste des jeux à venir avec leurs photos.
4/ A mon avis, il vaut mieux attendre la version officielle pour t'acheter une Dreamcast. Non seulement les jeux seront en français, mais en plus tu les paieras beaucoup moins chers. En import, la console se vend très cher et le prix des jeux est élevé. De plus, Sega a décidé d'interdire la vente de consoles japonaises en France. Cette décision rend les Dreamcast encore plus rares et donc encore plus chères. On murmure que certaines boutiques de Paris auraient procédé à des sortes
de ventes aux enchères !
Ne te fais pas avoir et attends septembre pour t'offrir une nouvelle console.

VINCENT MILLE QUESTIONS

***Q** Vincent m'a envoyé une carte postale. C'est pas grand, une carte postale ! Et pourtant, il a trouvé le moyen de me poser trois tonnes et demi de*

questions. "1/ Est-ce q prévu sur N South Park, 64 et Micro sur Nintend ma Nintend Playstation RPG est pré (hormis Zeld

R He cho res Ensuite, les 1/ Pour l'ins aucun Play ce genre su reconnaître sont les per genre de sir Seuls les Ar jeux de gest Je ne me m disant que l sera certain un truc dans de Player M 2/ Vigilant 64 programme sorties. Il se développem information South Park e préparation. s'est occupé Nintendo 64. forme d'un je en 3D dans l

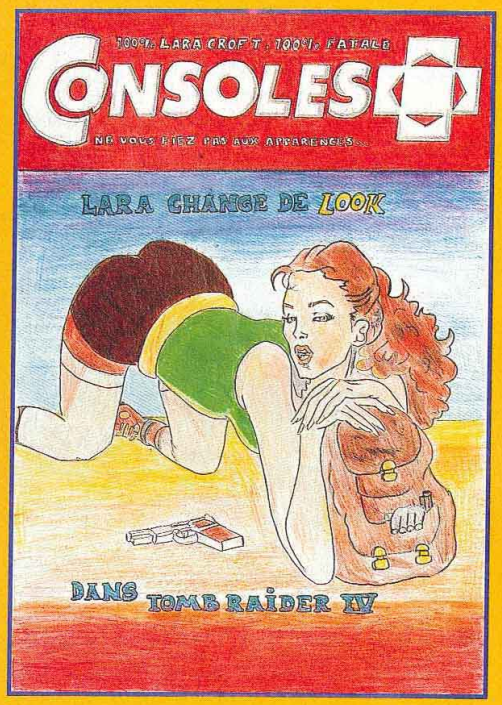
CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

questions. Balèze le gars ! "1/ Est-ce qu'un Player Manager est prévu sur Nintendo 64. 2/ Est-ce que South Park, Carmageddon 2, Vigilant 64 et Micromachines V3 sont prévus sur Nintendo 64 ? 3/ Dois-je vendre ma Nintendo 64 pour acheter une Playstation ? 4/ Est-ce qu'un bon RPG est prévu sur Nintendo 64 (hormis Zelda bien évidemment)."

Hello, Vincent. Première chose : calme-toi et respire par le nez ! Ensuite, les questions.
1/ Pour l'instant, il n'est prévu aucun Player Manager ou titre de ce genre sur Nintendo 64. Il faut reconnaître qu'en France, rares sont les personnes à apprécier ce genre de simulation de football. Seuls les Anglais s'arrachent ces jeux de gestion d'équipes de foot. Je ne me mouillerai pas en te disant que le prochain jeu de foot sera certainement un Fifa 2000 ou un truc dans le genre. Mais pas de Player Manager à l'horizon.
2/ Vigilant 64 n'est pas au programme des prochaines sorties. Il se peut qu'il soit en développement, mais aucune information n'a pour l'instant filtré. South Park est effectivement en préparation. C'est Acclaim qui s'est occupé de l'adaptation sur Nintendo 64. Il se présente sous la forme d'un jeu de plates-formes en 3D dans lequel on incarne l'un des personnages de la série. On tire sur des dindes à l'aide de pistolets spéciaux qui lancent des balayettes à chiottes. Tu vois le genre ? On reste très près de l'esprit du dessin animé. Tu trouveras des photos du jeu dans les News de ce numéro.
Carmageddon 2 n'est pas prévu sur Nintendo 64. Rassure-toi, une version spéciale est programmée dans les mois à venir pour Nintendo 64 et Playstation. Un épisode de Micromachines est en cours de programmation sur Nintendo 64. Il était présenté, en automne dernier, à l'ECTS de Londres. La version finale est attendue pour le premier trimestre de cette année.
3/ Un conseil de Bomboy : garde ta Nintendo 64. Les jeux ne sortent pas en quantité monstrueuse, mais il y a quelques perles qui valent à elles seules l'achat d'une Nintendo 64 : GoldenEye, Mario 64, Banjo Kazooie, Zelda... En cette année 1999, attends-toi à voir débouler Perfect Dark, Twelve Tales Conquer Quest et certainement un Donkey Kong 64 et quelques titres confidentiels que Nintendo garde bien au secret pour l'instant.
4/ Un bon RPG hormis Zelda sur Nintendo 64 ? Holy Magic Century est mignon. Mystical Ninja Goemon 2 (en japonais) n'est pas mal, mais c'est de l'aventure/plates-formes. Dracula 64 (en japonais pour l'instant) est plutôt sympa. Ogre Battle 3 (en japonais) constitue un très bon jeu aussi. Hybrid Heaven (en japonais) se présente comme l'équivalent de Metal Gear Solid. Voilà qui promet ! Les jeux de qualité arrivent, que la patience soit avec toi Vincent.

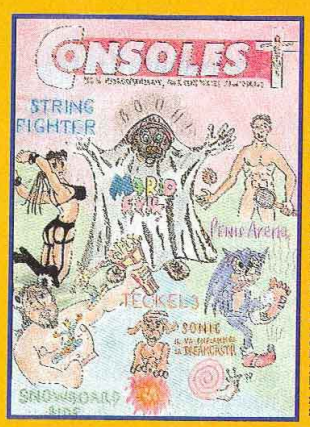
JONATHAN ICKS

Jonathan, qui signe ses lettres d'un magnifique "X", ne me pose qu'une seule question. En voilà un ami qu'il est bon ! "Aurais-tu l'indulgence de

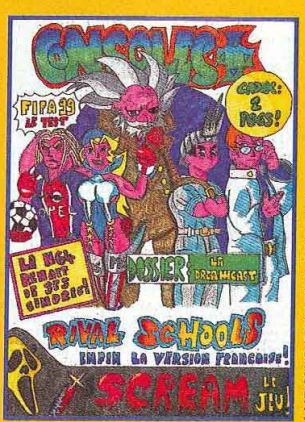


NICOLAS DAVOUST, 13680 LANÇON. Y'A ERREUR : LARA CHANGE DE POSITION MAIS PAS DE LOOK !

DAVID HOTOT, 14860 BRÉVILLE-LES-MONTS.
HOT ! HOT ! HOT ! ET UNE CURE DE JOUVENCE, UNE !



JULIEN ESNAULT, 93250 VILLEMOMBLE.
14 ANS ET DÉJÀ PLEIN D'HUMOUR... SNOWBOARD BIDE, BIEN VU !



LUDOVIC PRIGENT, 93150 LE BLANC-MESNIL.
IL UTILISE LES FEUTRES DE COULEUR À MERVEILLE.

PATRICK BISOUX, 1050 BRUXELLES.
HIBOUX, CHOUX, CAILLOUX, BISOUX ?

me donner la liste de tous les jeux qui ont reçu un Consoles+ d'or sur Nintendo 64 ? Merci d'avance, Grand Maître."

RSalut Jonathan, tu ne serais pas de la famille de Zorro (tu sais celui qui signait ses lettres d'un "Z") ? Donc cher "X", il va falloir te calmer : tu veux que je te fournisse la liste de tous les jeux sur Nintendo 64 ayant reçu un Consoles+ d'or ? Ça va être chaud, mais tentons le coup quand même : Mario 64, Mario Kart, Starfox, ISS 64, GoldenEye, Zelda, Banjo Kazooie, Turok 2 et 1080° Snowboarding. Je ne pense pas en avoir oubliés. D'autres jeux ont eu une bonne note et ont été distingués par un logo Méga Hit.

LIVE FROM BRUXELLES

QOlivier, habite la Belgique, il n'en est pas moins lecteur de Consoles+. Voici les questions qu'il me pose (en lisant ces quelques lignes, prenez l'accent belge en mangeant des frites à la mayonnaise) : "1/ Il paraît que le Nintendo Space World est reporté à la mi-99. Info ou Intox ? 2/ Vous dites que le DD64 est annulé en Europe et aux Etats-Unis, mais s'il se vend bien au Japon, sortira-t-il tout de même en France ? 3/ Est-ce que Donkey Kong et le second épisode de Mario 64 sont annoncés sur Nintendo 64 ?"

RSalut Olivier ! Surtout ne me tiens pas rigueur de ma blaque franco-franchouillarde.1/ En effet, ce n'est pas une rumeur, le Space World a bel et bien été reporté à mai 99. D'habitude, ce salon a lieu au mois de novembre au Japon, mais pas cette année ! D'après notre correspondant, Kagotani san, Nintendo nous réserverait de grosses surprises. Peut-on s'attendre à la présentation d'une nouvelle console ? A l'annonce de nouveaux jeux extraordinaires ou d'accessoires de folie ? Réponse en mai prochain...
2/ Si le DD64 se vend bien au Japon, rien ne laisse à penser qu'il sera pour autant distribué aux Etats-Unis ou en France. Le succès d'un jeu ou d'un accessoire dans un pays ne lui ouvre pas forcément les portes d'un autre pays. Prenons l'exemple, il y a quelques années déjà, de Secret of Mana 2 sur Super Nintendo. Ce jeu de Squaresoft s'était très bien vendu au Japon, mais n'a jamais été commercialisé en France ni même aux Etats-Unis. Idem pour la série des Dragon Quest, dont le 7e épisode est attendu au Japon prochainement alors qu'aucune version officielle ou américaine n'est jamais sortie. Aucune chance donc de voir un DD64 officiel en France.
3/ C'est ce que tout le monde espère ici, à la rédaction ! Mais cela fera partie des surprises du Nintendo Space Worldqui se tiendra en mai prochain à Tokyo.

LE PRIX D'EDDY KACE

En ce début d'année, c'est Nguyen Duy Duc qui remporte le grand prix d'Eddy Kace. Ce lecteur de 18 ans, qui habite Meyzieu (69), semble être un grand fan de Spawn. Ça tombe bien, nous aussi ! Sa couverture est un mélange de collage et de dessin. Il fallait oser, et il l'a fait. Duy Duc recevra donc le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.

UN ACCRO ESCROC

QUn lecteur, accro de jeux d'aventure/action voudrait savoir "si la version américaine de Brave Fencer Musashiden est disponible et si une version française est prévue ?"

RSalut l'escroc ! Le jeu d'aventure Brave Fencer Musashiden est disponible, depuis quelques semaines maintenant, en version américaine et sous le titre de Brave Fencer Musashi. L'aventure est passionnante (Spy en a perdu le sommeil). Le jeu est très porté sur les plates-formes. Ce jeu d'action, style Zelda ou Secret of Mana, devrait grandement te satisfaire. Hélas, pour l'instant, aucune version officielle n'est annoncée.

STRASBOURG-MOI L'PIF

QSébastien, qui habite à Strasbourg, n'y va pas par quatre chemins et a décidé de s'acheter une Dreamcast en version japonaise. Il a cependant besoin de quelques conseils... On a toujours besoin d'un Bomboy chez soi ! Voici ses questions : "1/ Est-ce que la Dreamcast est multilingue, tout comme la Saturn japonaise l'était. 2/ Y aura-t-il des VM capables de passer des jeux en provenance d'autres pays. 3/ Puis-je connaître le point de vue sur la Dreamcast de toute l'équipe de Consoles+ ?"

RSalut, Seb. 1/ Si tu avais lu le banc d'essai de la Dreamcast dans le dernier numéro de Consoles+, tu aurais certainement vu que la console, à l'instar de la Saturn, dispose de menus en anglais, en espagnol ou encore en français. Mais, attention, je tiens à te préciser qu'il ne s'agit que des menus et en aucun cas des textes qui peuvent se trouver dans un jeu.
2/ Pour l'instant, et tant qu'aucune autre console étrangère (tant américaine qu'européenne) n'est disponible, il est impossible de répondre à ta question. D'ailleurs, je doute que l'on puisse passer des jeux de différentes origines par l'intermédiaire du VM (Visual Memory, la cartouche de sauvegarde). A mon avis, il vaut mieux aller chercher du côté du slot d'extension, là où se trouve connecté le modem.
3/ Les avis de chacun ? Cela prendrait bien trop de place ! Disons que la console plaît beaucoup aux rédacteurs, mais qu'elle n'a pas produit le même effet de surprise que lors du passage des consoles 16 bits aux 32 bits. La Dreamcast propose des graphismes plus fins et plus propres que les consoles actuelles, mais c'est bien la seule différence notable. Les jeux se chargent plus rapidement en mémoire grâce au lecteur de CD x 12, mais cela n'a rien de bouleversant. A mon avis, la bonne surprise viendra certainement de la possibilité de jouer en réseau grâce au modem que l'on pourra connecter à la console. S'éclater à plusieurs dans un même jeu et à distance, c'est vraiment une nouveauté pour les joueurs sur consoles !

YOUKAIDI YOYO

QYoyo habite Stains. Rien à voir donc avec un certain Lionel J. Paris. Il voudrait savoir pourquoi nous ne proposons plus de CD de démos dans Consoles+ ?

RSalut, Bill Boquet. Ah ! La question qui fâche ! Pourquoi ne plus proposer de CD dans Consoles+ ? La réponse est très simple : Consoles+ est un magazine généraliste, qui traite de la Playstation, de Sega, de Nintendo, et aussi de beaucoup d'autres choses. Proposer un CD de démos sur Playstation, par exemple, impose de vendre le magazine à un prix plus élevé (aux environs de 50 francs). Cela fera certes le bonheur des possesseurs de Playstation mais rendra à juste titre les autres furieux ! Payer un numéro plus cher qu'à l'ordinaire pour avoir un CD qui ne sert à rien, il y a de quoi

Médecines douces : d'autres façons de soigner votre animal.

30 Millions d'Amis vous informe.

Bricolage : une maison pour votre lapin

30 MILLIONS D'AMIS

L'acupuncture, ça marche aussi pour eux !

Enquête : médecines douces

En vente actuellement

8 fiches à collectionner

1 double poster Chien/chat

Gentleman protecteur

Le dobermann

Un pur-sang

Ce serait dommage de se priver de

30 MILLIONS D'AMIS
la vie des bêtes

être échauffé, non ? Consoles+ vend de l'info et certainement pas du CD de promotion. Il faut satisfaire tout le monde, et c'est ce que nous essayons de faire.

LE PIRE RÂLEUR

Q *Un pirateur fou me signale la chose suivante : "J'ai remarqué que vous avez testé Crash Bandicoot 3 et X-Men vs Street Fighters en versions françaises alors qu'ils n'étaient même pas sortis dans les boutiques. C'est quoi ce foutoir ?"*

R Salut, pire râleur. Comme tu le sais, Consoles+ sort à la fin de chaque mois. Le numéro que tu as entre les mains, par exemple, daté février 99, est en fait disponible à la vente depuis la fin du mois de janvier. Donc si la sortie d'un jeu est annoncée pour le mois de février, il est normal de le trouver en test dans ce numéro. Il faut savoir que nous ne nous fournissons pas dans les boutiques, mais que nous travaillons directement avec les éditeurs. Il en a été ainsi pour les tests de Crash Bandicoot 3 et X-Men vs Street Fighters.

GROS GADIN ISABELLE

Q *Isabelle Goydadin, jeune lectrice à la chevelure nuit, au corps de rêve et dessinatrice surdouée, me pose quelques questions : "1/ Y a-t-il un petit espoir de revoir Ze Killer dans Consoles+. Où est-il ? 2/ Y aura-t-il un Chevalier de Baphomet III ? 3/ Quand sortiront Eirgheiz et Final Fantasy VIII en France ?"*

R Salut belle Isabelle.
1/ L'espoir fait vivre. Ze Killer, qui s'est pour l'instant replié dans un monastère paumé au fin fond de l'Himalaya, devrait revenir dans Consoles+ prochainement. Comme pour un jeu vidéo, aucune date précise n'a encore été annoncée. Peut être y aura-t-il une annonce officielle lors du Nintendo Space World dans quelques mois ?
2/ Les deux premiers épisodes étaient d'abord sortis sur PC avant d'arriver sur Playstation. Or, pour l'instant, aucun nouvel épisode n'est annoncé sur PC et par conséquent, sur Playstation. Désolé.
3/ Ehrgeiz est sorti depuis le 17 décembre au Japon. Malheureusement pour lui, il a été très mal annoncé, et ses ventes devraient en souffrir. Présenté comme un Final Fantasy Fight, les joueurs l'ont mal accueilli. Au Japon, on en a un peu marre des Chocobos ! Il est bien trop tôt pour savoir quand sortira le jeu en version officielle, on ne sait d'ailleurs pas s'il le sera. Quant à Final Fantasy VIII, une version officielle est attendue pour l'automne prochain. C'est Sony en personne qui distribuera le jeu en France.

AFFLELOU, VITE !

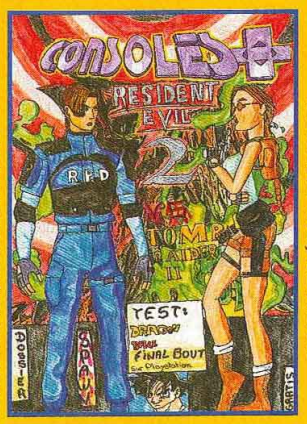
Q *Cyril Manneheut, qui habite Pontorson, n'y voit pas bien clair et me demande "la différence qui existe entre la Playstation et la Dreamcast". Une question aussi courte qu'étrange.*

R Salut Cyril. Difficile de répondre à cette question en quelques mots seulement. Il faudrait reprendre les caractéristiques techniques de la Playstation et celles de la Dreamcast et cela prendrait beaucoup de place. Le plus simple est que tu lises le hors-série Consoles+ 79 sorti l'été dernier. Tu y trouveras ton bonheur. Pour te renseigner sur les commandes d'anciens numéros de Consoles+, appelle au : 01-41-33-18-70.

JÉRÔME L'AMI DES SUPER-HÉROS
JÉRÔME LAMY, 64800 COARRAZE.

NOUS AUSSI ON EST FOUS DE FOOT À CONSOLES+, SAUF AHL...
CHRISTOPHE RÉMY, 88600 BRUYERES.

TOMEI CATFISH, 93100 MONTREUIL.



UNE RENCONTRE EXPLOSIVE : LARA CROFT ET LÉON (J'AI LES MÊMES À LA MAISON).
FABIEN HERLÉDAN, ROSPORDEN.

SEULEMENT 8 ANS ET UNE BELLE MAÎTRISE DES LOGICIELS INFORMATIQUES... UN PEU AIDÉE PEUT-ETRE ?

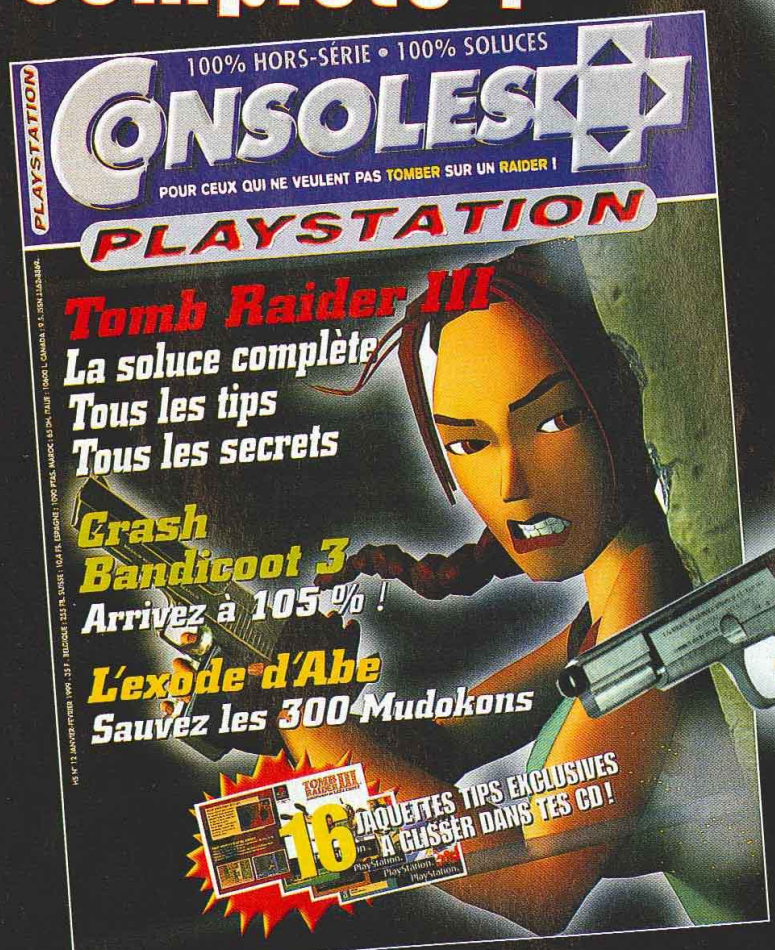
N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, avec vos œuvres. Ceux qui ressemblent au Panda à son réveil ou bien à Switch en train de perdre à Alerte rouge peuvent envoyer une photo de leur sœur. On ne peut pas publier les dessins trop grands ! Soyez raisonnables.
- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh, aux formats Jpeg, Tiff ou Pict. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (un nain puissant) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email. J'y répond de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

La Soluce complète !



Avec les tips de Tomb Raider II et III, l'Odyssée et l'Exode d'Abe, Coolboarders 2 & 3, Colony Wars...

En vente actuellement

WINNER'S GAMES

Pour Noël le plus grand choix de Jeux Vidéo à partir de 69 F. !

PlayStation Nintendo 64 «Promo»

découvrez la Dreamcast !

sur présentation de cette Pub !

-30 F de réduction sur le jeu de votre choix

et, en cadeau de Noël !...

Tous les hits, toutes les nouveautés, et toujours les meilleurs jeux sur PC !!

Nouveau Bon de **-30 F** remis après votre premier achat*

51, rue Victor Hugo
69002 Lyon
04.78.42.77.94

103, rue A. France
69100 Villeurbanne
04.78.85.08.46

E.mail : gilpat.winnersgames@hol.fr

*30 F à valoir sur le jeu de votre choix - valable 3 mois - offre non cumulable.

REYM-GAMES

Achats*Ventes*Echanges
Sur Consoles
- 10 % jusqu'au 1er mars 1999*

36, rue Gabriel Péri 95600 EAUBONNE ☎ **01 34 06 00 70**

* sur l'occasion avec présentation de la revue

NINTENDO 64	NEUF
Mission Impossible	399 F
F1 World Grand Prix	399 F
Bomberman Hero	399 F
1080 ° Snowboarding	399 F
Banjo Kazooie	399 F
F-Zero X	399 F
Goldeneye 007	399 F
Zelda	429 F
Air Border/ISS 98/V Rally	399 F
Gex/Turok 2/Extreme G2	TEL
NINTENDO GAME BOY	**NEUF**
Game Boy pocket couleur	499 F
Game Boy pocket	349 F
Tetris DX couleur	189 F
Bomberman couleur	189 F
Turok 2 couleur	249 F
Quest for Camelot couleur	TEL

La légende de Mulan	249 F
Oddworld	249 F
PLAYSTATION	**NEUF**
Fifa 99	359 F
Mission telsa	339 F
Toca 2	369 F
Rival Schoul	359 F
Crash Bandicoot 3	359 F
Tomb Raider 3	359 F
Breath of fire 3	359 F
Constructor + carte mémoire	339 F
Resident Evil 2	349 F
Spyro the dragon	299 F
L'exode d'abe	369 F
Tenchu	359 F
Colony wars « vengeance »	319 F
Bomberman world	299 F

VPC
22, Rue Marcelin Berthelot
95210 Saint Gratien
01 34 27 54 76

PC Playstation
Saturn/Mégadrive/N64/
Super Nintendo
Game Boy/Game Gear

Pour d'autres titres nous contacter en neufs ou occasions.
Commande sur papier libre

Nom .....Prénom .....Total .....
Adresse .....
Code Postal .....Ville ..... Port gratuit en neuf
Article .....Prix .....+ 30 F en occasions

www. ABSOLUTE GAMES .com

VPC 03 80 46 60 60 VPC

KIT DE MODIFICATION
PASSEZ TOUS VOS CD
En couleur et avec le son dolby surround™ ou dolby prologic™ et une sortie video spéciale pour les nouveaux Pistolets! Sur votre Playstation™

Avec notice

299 Fr
XPLORER

NOUVEAU
Compatible ActionReplay & GameShark, Pc Comm intégré !!
Trichez dans tous vos jeux (Level,vie,bonus)
Admirez des écrans en haute résolution
Récupérez des images Psx sur PC
Trouvez vous même vos codes sur Pc
Scannez la mémoire de votre Psx
Sauvez vos Memory Card sur Disk Dur
Echangez vos sauvegardes, Chargez...
Mise à jours des codes par Flash etc...

Pour vous gratuitement les Logiciels sous Windows™ et Cable liaison parallele Pc' !!

4 Mb 199 Fr
Memory card sans compression*
Vous ne perdez plus vos sauvegardes
Nouvelle génération de cartes !

Memory Card Sony Crystal(tm)
75 fr !*
Au lieu de 99 fr soit près de 25% d'économie!

SCORPION NEW!
199 Fr
Port compris!

ERAZER
249 Fr
Pistolets vibrants compatibles avec tous les jeux y compris TimeCrisis ou DieHard,TirsAutos,Second bouton etc.

BLOC OPTIQUE PSX	Tel
CABLE RGB AUDIO GUNCON	65 fr
CABLE RALLONGE MANETTE	60 fr
CABLE S-VIDEO	69 fr
CABLE LINK	60 fr
MANETTE DOUBLE SHOCK	159 fr
POCKET STATION	Tel
RF UNIT TV SANS PERITEL	139 fr

Consoles,Transfo,Rgb
Jeux,Vms,Manettes ...
CONTACTEZ NOUS !
Dreamcast™

Annule la garantie dans la limite des stocks Dolby selon votre équipement Tarifs révisables sans préavis. Toutes marques déposées.

VISITEZ NOTRE SITE INTERNET SECURISE !
A renvoyer à ABSOLUTE 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Article _____ Prix____
Article _____ Prix____

Passez commande par Téléphone avec votre Carte Bleue
ou par Courier sur papier libre.
TOTAL _____ + Port selon votre commande téléphonez nous !

3615 U64

Ne tournez plus en rond !

* 2,23 F la mn

Nouveau !

Tapez 3615 U64 pour tout savoir sur l'Ultra 64 :
• Actualités • Trucs & astuces • Soluces

A consulter sans attendre : un super catalogue de VPC !

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

MICROMACHINE V3	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
SOUTH PARK	399 F
YANNICK NOAH TENNIS	429 F
STARWARS : ROGUE SQUADRON	429 F
VIRTUAL POOL	429 F

Le Neuf !

TOUJOURS DISPO

STAR SHOT	369 F
F1 WORLD GRAND PRIX	379 F
WIPE OUT 64	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
EXTREME G2	429 F
ZELDA 64	429 F

Consoles d'occasion + 1 manette 590 F

L'occaze !

MARIO 64	199 F	GOLDEN EYES	290 F
MARIO KART 64	199 F	ISS 64	149 F
DIDY KONG RACING	199 F	LAMBORGHINI 64	149 F
F 1 POLE POSITION 64	149 F	LYLAT WARS + vibreur	249 F
TUROK	149 F	NAGANO 64	199 F
WAWE RACE	199 F	TOP GEAR RALLY	149 F
BOMBERMAN 64	199 F	YOSHI'S STORY	249 F
DUKE NUKEM 64	249 F		

SUNRISE IMPORT

Standard :
Du lundi au vendredi 10 h 00 / 19 h 00
14, rue des Messageries - 75010 PARIS
TEL : 01. 47 70 27 04 FAX : 01. 47 70 27 06
WEB : sunrise-import.com
E-mail : sunrise@magic.fr

SOYEZ LIBRE !

PLAYSTATION JAP :

FINAL FANTASY VIII (11/02, 4 CD)	599 F
BLOODY ROAR 2	479 F
SNOWBOW KIDS PLUS	479 F
LANGRISSER IV & V	549 F
SUN SUN 3	479 F
GUGU TROPS	479 F
OPTION TUNING CAR BATTLE 2	479 F
SOL BLAST	499 F
FAVORITE DEAR	TEL
ONE	479 F
GEKKA NO KENSHI - LAST BLADE	479 F
MARVEL VS STREET FIGHTER EX	479 F
TENSHU : SHINOBI GAISEN	479 F
WELTORY ESTLEIA	TEL
EIRGHEIZ	479 F
STREET FIGHTER ZERO 3	479 F
CHOCCOBO NO DUNGEON 2	499 F
RIDGE RACER 4	499 F
RIDGE RACER 4 + JUGCON	599 F
GENSO SUIKODEN 2	499 F
HARD EDGE	479 F
ETC...	

Final FANTASY VIII

POCKET STATION 199 F

TENGHU Shinobi Gaisen

OPTION TUNING CAR BATTLE 2

PLAYSTATION US :

SILENT HILL	399 F
LUNAR SILVER STAR STORY	469 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	399 F
DESTREGA	399 F
THE LEGEND OF LEGAIA	399 F
DOLPHIN'S DREAM	399 F
BASS LANDING	379 F
BRIGANDINE	399 F
XENOGEARS	399 F
PARASITE EVE	399 F
TALES OF DESTINY	399 F
BRAVE FENCER MUSASHIDEN	399 F
MASTER OF MONSTERS	399 F
ETC...	

STREET FIGHTER ZERO 3

EIRGHEIZ

DREAMCAST

DIFFERENTS PACK CONSOLE - Tel
POWER STONE
CLIMAX LANDERS
MONACO GP RACING SIMULATION 2
SEGA RALLY 2
PACK SEGA RALLY 2 + VOLANT - Tel
SENGOKU TURB
SONIC ADVENTURE
SEVENTH CROSS
INCOMING
TETRIS 4D - 499 F
VIRTUA FIGHTER 3
PEN PEN TRIATHLON
JULY

PREVU EN MARS :
GHEIST FORCE
BLUE STINGER
PSYCHIC FORCE 2012

Tous les jeux sont à 499 F

ACCESSOIRES :

VOLANT - Tel
CLAVIER - Tel
TRANSCODEUR RGB - 249 F
CABLE SVHS - 379 F
JOYPAD ORIGINAL - 299 F
VMS memory card - 299 F
JOYSTICK ARCADE - 590 F

POWER STONE

CLIMAX LANDERS

SEGA RALLY 2

VOLANT

BLUE STINGER

GEIST FORCE

EVOLUTION

PSYCHIC FORCE 2012

NEO GEO

KOF'98 Ver. CD - 399 F
(Inclu un calendrier)
FATAL FURY REAL BOUT 2 - 329 F
LAST BLADE 2 cart. - 1690 F
KOF'98 Cart. - 1690 F
NEO GEO CUP 98 - 1690 F
KOF'94, 95, 96, 97 - Tel
SUPER TAG BATTLE - sur commande
DOUBLE DRAGON - sur commande
AERO FIGHTERS 2 - 1250 F neuf
ETC....

NEO GEO POCKET

CONSOLE - 549 F
KOF R-1 - 339 F
POCKET TENNIS - 299 F
NEO GEO CUP 98 - 299 F
PUZZLE DE PON - 299 F
BASEBALL STAR - 299 F
SAMOURAI SPIRIT - 349 F
Etc...

SHOPPING

GUIDE US - 149 F
- Brave fencer musashiden
- Metal gear
- Parasite eve
- Xenogears
- Tekken 3
- Breath of fire 3
- Megaman legend
- Resident evil 2

Etc...

Calendrier KOF format CD - 99 F
Calendrier Samourai shodown 2 64 - 99 F
Tapis de souris Samourai - 99 F
Postcard Samourai - 69 F

Goodies POCKET PICKATCHU - Tel
Porte-clef - 129 F le paquet
(KOF, Tekken 3, Virtua, Sega girl)
Porte-clef GODZILLA - 29 F
Etc...

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL : 01. 47 70 27 04

SATURN

DUNGEONS&DRAGONS COLLECTION - Tel
LANGRISSER TRIBUTE - Tel
SHINNING FORCE 3 sc. 1, 2, 3 - 349 F
THUNDER FORCE V collection - 299 F
PRINCESS CROWN - 379 F
COTTON 2 - 349 F
MARVEL VS STREET FIGHTER - 399 F
NADESICO 2 -449 F
RADIANT SILVERGUN - 399 F
GRANDIA MEMORIAL PACK - 399 F
CAPCOM GEN. VOL 1, 2, 3, 4, 5 - 399 F
ACTION REPLAY PLUS - 199 F
RAM 4 MEGA - 159 F
CABLE RGB - 100 F ETC...

N'hésitez pas à nous demander des anciens titres !
Nous les recommandons sans problème !

Toutes les images, marques, et logos utilisés sont COPYRIGHT de leurs propriétaires respectifs. Nous ne sommes pas responsables des erreurs typographiques. Tous les prix sont révisables sans préavis.

Bon de commande à retourner à : SUNRISE, 14 rue des Messageries 75010 PARIS

Mode de paiement :

- CHEQUE à l'ordre de SUNRISE
- CB n° ... ...
- exp : ... ... / ... ...
- MANDAT POSTAL

Frais de port :
- 35 F 48 H Collissimo
- 80 F 24 H Chronopost

DESIGNATION ARTICLE	QUANTITE	MONTANT
	TOTAL	

NOM, PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
TEL :

VILLE :
Signature des parents :
(pour les personnes mineures)

PETITES ANNONCES

emap•alpha
152, rue Gallieni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur d'édition Emap-Alpha
Vincent Cousin
Directeur du marketing
Roland Claverie
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+
152, rue Gallieni
92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 17 67
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Nathalie Reuiller, Philippe Karakasyan, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch (Toxic), Bomboy, Vincent Leleurch, Suzie Gorini.

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Witochynsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Laurence Vié

FABRICATION
Gilbert Hémon (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PDG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **N° de commission paritaire :** 73201. **Dépôt légal :** janvier1999. **Photocomposition, montage :** Euronumérique. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimeries :** Fecomme, Claye-Souilly (77); Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion : Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : **Synergie Presse :** Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

ISSN 1162-8669.

VENTES

PLAYSTATION

Vds PSX pièces détachées : 200 F px à déb. **William COLIN, 4, rue de Pontarlier, 07700 Gras. Tél. : 03.81.68.87.16.**

Vds jx Tekken 3 pour 240 F. **Emmanuel VERGER, 48, rue du Boissière, 75116 Paris. Tél. : 01.47.04.40.33.**

Formula One 100 F et Kart Duel : 150 F. **Jordan LE ROUX, Keropert, 22600 Saint-Caradec. Tél. : 02.96.25.08.90.**

Vds Metal Gear Sold US 250 F ou éch. ctre Rés. Evil 2. **Jean-Marc GESTAC, Route de Saman-Charlas, 31350 Boulogne-Gesse. Tél. : 05.61.88.24.29.**

Vds Gastlevania sur PSX : 150 F ou éch. ctre jx N64. **Mustapha DIABI, 23, rue Paul-Eluard, apt 76, 93000 Bobigny. Tél. : 01.48.96.81.36.**

Vds Metal Gear Solid (Jap) + Soluce Complète : 500 F. **Arnaud BARRAS, 7, rue Jules Guesde, 59710 Ennevelin. Tél. : 03.20.84.86.21.**

Vds WCW Nitro pour PSX : 200 F. **Sébastien LAPORTE, 487, av. des Palmiers, le Brusc, 83140 Six-Fours-les-Plage. Tél. : 04.94.34.00.27.**

Vds Volant + pédales (Mad Catt) Psx : 200 F. **Sébastien LAPORTE, 487, av. des Palmiers, Le Brusc, 83140 Six-Fours-les-Plages. Tél. : 04.94.34.00.27.**

Vds JX PSX. **Xavier NARJOZ, 58, rue de Stonne, 02200 Soissons.**

Vds Duke Time Kill, px : 250 F, Duke 3 D : 180 F; Heart of D, px : 200 F. **Valérie JUNG, 1 A, rue du Docteur Woehrlin, 67000 Strasbourg. Fax : 03.88.42.32.58.**

Vds Die Hard Trilogy (US) + Cobra Gun Light, px : 190 F. **Luc YANG, 14, Villa des Chênes, 95500 Gonesse. (Luc-Yang a Club-Internet FR). Tél. : 01.39.87.41.14.**

Vds PSX + 2 pads + volant + jeu : 550 F et NFS3 C. Mc Rae : 200 F. **Stéphane TAVANT, 26, rue des Coquelicots, 69530 Brignais. Tél. : 04.72.31.76.08.**

Vds PS suitchée + GT + Tekken 3 + CoolB 2 + contrat 2 + MG Solid + Musashiden, px : 1 300 F. **Fréderic GEORGER, 1, passage Victor-Hugo, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : 01.34.60.14.09.**

Vds PSX + 6 jx + man. + 1 pad. **Romain LECLUSE, 39, rue George Blin, 50670 Coulouvray-Boibenatre. Tél. : 02.33.69.54.37.**

Vds Croc : 100 F, Spyro (sous garantie), px : 200 F, ADE : 100 F + Démo : 10 F. **Cédric ABSALON, 55, rue Principale, 67420 Plaine. Tél. : 03.88.47.23.72.**

SATURN

Vds SAT + 27 jx + accessoires et autres, px : 3 500 F. **Sébastien GALLOTI, 4, rue des Acacias, 78940 La Queue-lez-Yvelines. Tél. : 01.34.86.44.46.**

Vds man. Type Arcade pour Saturn et SNES (Capcom : 150 pcs). **Steve BRAUN, 36, rue du Général-de-Gaulle, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : 01.45.76.83.88.**

SAT 13 jx + 2 mags + Pad + CM + Adpt. Hifi + Bible + Démos, tbe, px : 1 200 F. **Sébastien TRANSLER, 40, rue de l'Aube, 10310 Ville-sous-Laferté. Tél. : 03.25.27.72.50.**

Vds 7 jx Saturn 90 F pce, 2 démos, 10 F pce et acc. **Tony WRZOS, 21, route de Lille, 62440 Harmes.**

Vds P-Dragon Saga, WarCraft II, Enemy Zéro le tt : 50 F ou sép. **Martial BRINEUIER, 85, rue Robert Pichon, 45120 Corquilleroy. Tél. : 02.38.98.92.34.**

Vds jx Saturn de 50 F à 200 F (Sega Rally, Winter Heat...). **Laurent TAIEE, 1 A, Grande rue Le Heaulme, 95640 Marines. Tél. : 01.30.39.96.87.**

Vds CD Dragon Ball Z, n° 2 Saturn, px : 200 F. **Nathalie CHATAIGNIER, 28, rue de la Mothe, 60600 Breuil-le-Vert.**

Vds Sat jap + adapt. 1 + acc. 24 jx de 80 F à 150 F pce (Marve VS S.F.) **Yannick SERWAKA MORA, 7 square de Bretagne, 91330 Yerres. Tél. : 06.68.45.75.28.**

Vds SAT + 27 jx + VO 2 + adapt. + car. mem. + autres, px : 4 000 F. **Sébastien GALLOTI, 4, rue des Acacias, 78940 La queue-Lez-Yvelines. Tél. : 01.34.86.44.46.**

Vds Saturn, man., pist., 5 jx : Tomb Raider, Virtua cop 2, Worms, Burg et Daytona USA + démo, px : 1 300 F ou console seule : 400 F ou 1 jeu : 200 F. **LAURENT, 01680 Lhuis. Tél. : 04.74.39.85.56.**

Vds Saturn + 4 jx (Virtua Fighter 2) + 2 man., px : 800 F. **Selin MAZOUZI, 40 bd, Françoise Duparc, 13004 Marseille. Tél. : 04.91.49.38.33.**

SUPER NINTENDO

Vds jx SNES 30 à 100 F et MAC 25 à 200 (Riven + livre). **Myriam POLLET, 93, rue Gambetta, 51100 Reims. Tél. : 03.26.09.73.10.**

Vds SNIN + 2 man. + 7 jx, px : 450 F. **Franck LEFEBVRE, 16, rue de l'Église, 59159 Ribecourt-la-Tour. Tél. : 03.27.37.53.81.**

Vds SNIN + 7 jx + 2 man. + Valise rgt, px : 500 F. **Julien LONGUET, 13 rue du Moulin-à-Vent, 28190 Saint-Germain-le-Gaillard. Tél. : 02.37.23.36.33.**

Vds SNIN + 27 jx, px : 1 300 F; vds GB + 25 jx, px : 730 F. **Jérôme BEAUNAY, 86, av Claude-Bernard, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 01.69.24.03.26.**

NINTENDO 64

Vds FZERO X, 250 F port compris. **Bertrand MUR, 8, rue Principale, 65240 Arreau. Tél. : 05.62.98.62.67.**

Vds N64 + 2 man. + mémory Card + ISS 64 + Mario Kart, px : 1 000 F. **Thomas LUTTER, 7, av. Clémenceau, 67560 Rosheim. Tél. : 03.88.50.41.37.**

Vds N64 USA + man, px : 400 F. **Franck ABITBOUL, 137, av. Jean-Bolive, 93500 Pantin. Tél. : 01.48.45.70.60.**

Vds N64, Jap + 2 man. + 3 kit vib. + 9 jx, px : 1 080 F. Zerok, px : 2 000 F. **Frédéric AUVERGNE, La Bataillat, 38620 Saint-Geoire-en-Valdaine. Tél. : 04.76.07.19.92.**

Vds N64 + man. + 7 jx, px : 1 500 F. Éch. **Steven ARNAULT, La Brousse Pledeliac, 22270 La Brousse Pledeliac. Tél. : 02.96.34.13.17.**

Vds N64 + 2 man. + Mission Impossible, px : 900 F. **Sylvain BOUILLARD, 3, rue Franc-Schubert, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 01.30.61.57.40.**

Jx N64 : F1 WGP : 200 F + ISS 64, px : 140 (ont. B+N, tbe) jx GB : CL : 140 F. **Eric PRAUD, 12, av. des Acacias, 44000 Nantes. Tél. : 02.40.20.07.17.**

Vds Bust Move 2 : 250 F; Kit Vib 70 F ou éch. ctre jx N64 ou GB. **Jean NIFENECKER, 88, rue Pierre-Trebod, 33300 Bordeaux. Tél. : 05.56.39.73.80.**

Vds N64 US + Mario 064 + Mario Kart 64 + Blast corps + mace + man., px : 1 200 F. **Michaël MITZIOVITCH, 14, rue des Grands Près, 95470 Survilliers. Tél. : 01.34.68.50.31.**

DIVERS

Vds Dreamcast Sega 128 Bits jx, VM3, man. adapt. **Gilles FOURCROY, 36, passage Louis-Pergaud, 31100 Toulouse. Tél. : 06.82.32.84.25**

Vds GG + 12 jx + Transfo : 500 F, MD + 20 jx, px : 1 000 F. **Jérôme BEAUNAY, 86, av Claude-Bernard, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 01.69.24.03.26.**

Vds jx MG : Aladdin et Jurassic Park, px : 100 F pce. **Anthony CORRADO, 11, place de l'Égalité, 42400 Saint-Chamond-Loire. Tél. : 04.77.22.46.11.**

Vds Megadrive 2 + 2 man. + 3 jx (TAZ, T2, Sonic 2), px : 400 F. **Xavier MULOT, 19, rue de Marly, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : 03.44.58.80.71.**

Vds Rolls des Consoles portable : PC Engine GT + 14 jx, px : 1 500 F. **Dominique CASAS, 6, place du 11 Novembre, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 01.47.81.92.01.**

Vds Mario 64 neuf, px : 200 F. **Vincent SANITAS, 2 rue du Canal, 63870 Orcines. Tél. : 04.73.62.16.96.**

Vds Dreamcast Neuve Jap + man., px : 3 500 F. **Christophe LAVIOLETTE, 6, place Pablo Picasso, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 01.60.17.05.02.**

ACHATS

Ach. Dreamcast jap. px inté. + 10 jx. **Djamel RABAHI, 4, av. des Marronniers, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : 01.48.46.51.75.**

Ach. jx Neo Geo Cart (Robot, Army, Mutation Nation, etc). **Alexis GIRE, Lioussac, route de Mons, 43000 Le Puy-en-Velay. Tél. : 04.71.02.04.96.**

Ach. DBZ 1 Saturn (CF Test 50 console + P96), jx Baston. **David BAUD, 13, rue Louis-Blériot, 01100 Oyonnax. Tél. : 04.74.81.83.87.**

Ach. Playstation en panne. **Christophe BENOIST, 2, rue de Mauvaisville, 61200 Argentan. Tél. : 02.33.36.61.96.**

Ach. jx Neo Geo Go Eight Man Aero, Fighter 3 Sengoku 1. **Philippe MARAY, 12, rue Aristide Briand, 60100 Creil. Tél. : 03.44.24.45.04.**

Ach. jx GB Golf, Tennis, Mystic Quest, Wario Blast, etc 30 à 70 F. **Jean NIFENECKER, 88, rue Pierre Trebod, 33300 Bordeaux. Tél. : 05.56.39.73.80.**

Ach. Playstation avec ou sans jx, tbe, bon px. **Xavier MICHEAU, 1, impasse des Tulipes, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : 02.40.06.10.45.**

Dragon Ball Z1 sur Saturn : 250 F. **Alexandre KHATIR, 50, av. Léon Jouhaux, 93270 Sevran. Tél. : 01.43.83.98.66.**

Ach. jx Neo Geo cartouche, px raisonnable. **Cyril STORM, 21, rue du Roussillon, 66240 Estève. Tél. : 04.68.92.02.72.**

Ach. Phantasy Star I & II MS-MD; jx Neo Geo à bon px. **Nicolas LE COQ, 2, rue Montesquieu, 56300 Pontivy. Tél. : 02.97.27.85.17.**

Ach. jx PSX px intér. **Christophe ROMANESE, 54, rue de Menilmontant, 75020 Paris. Tél. : 06.82.13.02.08.**

ÉCHANGES

Éch. Breath of Fire 3 jap ctre Tenchu US ou Jap. **Olivier FISCHER, 25, rue René, 62640 Six. Tél. : 03.21.75.53.02.**

Éch. Saturn + 1 man. + 2 jx ctre Playstation. **Yannick LAVOISIER, 67, rue de Constantine, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 03.21.62.22.88.**

Éch. Mission Impossible sur N64 ctre Deep Fear sur Saturn. **Anthony PETIT, 13, place de la Tuilerie, 60400 Sempigny. Tél. : 03.44.09.20.07.**

Éch. 10 CD démos jouables ctre jx PSX. Faire offre. **Gérard CHOCHOY, Les Ambrysses, 46200 Souillac. Tél. : 05.65.37.06.28 (ap. 20 h).**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 85

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :

MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

Télé star JEUX

Le seul magazine 100 % jeux

mensuel n° 128

Des grilles pour tous les niveaux

Jouez avec les animatrices de Vivement Dimanche

Scrabble®
Stratépion
Psychotest
Labyrinthe
Dicoplus
Maximots
Fléchécroisés

Mots en vrac
Mots fléchés
Mots croisés

Toujours plus de loisirs
Toujours plus de détente

En vente actuellement chez votre marchand de journaux

LA PROCHAINE FOIS
QUE VOUS BLOQUEREZ,

OU QUAND VOUS
VOUDREZ TRICHER GRAVE GRAVE,

RAPPELEZ-VOUS QUE NOUS AVONS

52160

ÉCRANS D'ASTUCES ET DE SOLUTIONS

Des dizaines et des dizaines et, euh, des dizaines de nouvelles astuces chaque semaine

Banque consultée plus de huit millions de fois depuis sa création

L'équivalent d'un magazine de 4000 pages (soit pas mal de papier, d'arbres et d'Indiens préservés)

quand tout est foutu

3615 ASTU

et quand rien ne va plus

3615 SOLU

2,23 F/mn Nudge interactive

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX